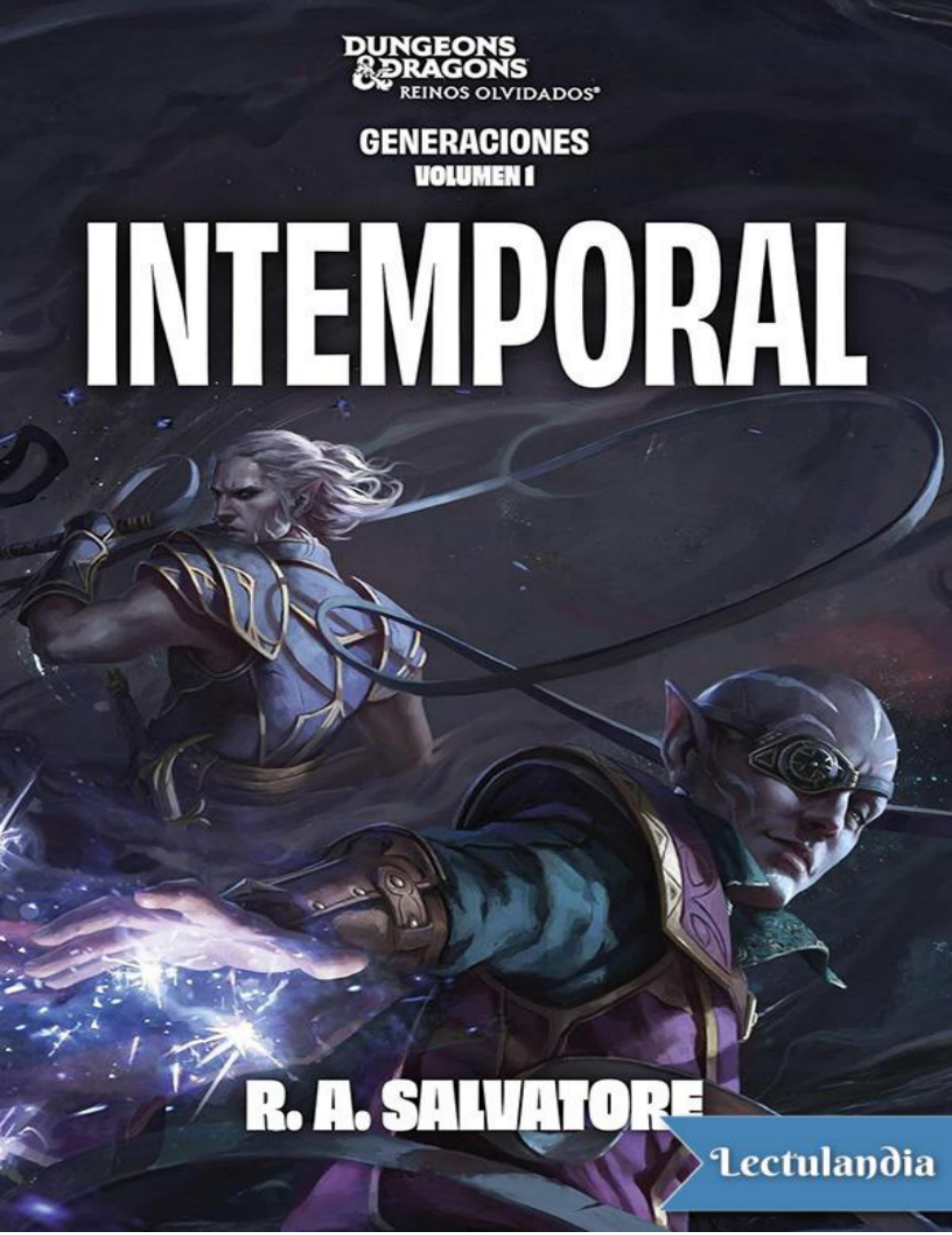
DUNGEONS & DRAGONS
REINOS OLVIDADOS®
GENERACIONES
VOLUMEN I
INTEMPORAL
R. A. SALVATORE
Lectulandia

Una perspectiva nueva sobre las intrigas y oportunidades que pueden brindar las sombras. Hace muchos siglos, en la ciudad de Menzoberranzan la Ciudad de las Arañas, la Ciudad de los drow, situada en las entrañas de la despiadada Infraoscuridad de Toril, un joven maestro de armas se ganó una reputación muy superior a la de su condición o la de su pobre casa. Zaknafein. Las grandes nobles lo observaban, y una poderosa matrona, Malicia, decidió hacerlo suyo. Confabuló con grandes casas rivales para asegurar su premio, pero al final fue el astuto Jarlaxle quien lo consiguió. Este fue el desencadenante de dos momentos clave en Menzoberranzan: la unión entre la Matrona Malicia y el maestro de armas que daría lugar al nacimiento de Drizzt Do'Urden… y la amistad entre Zaknafein y Jarlaxle.

R. A. Salvatore muestra de nuevo la Infraoscuridad, pero esta vez a través de los ojos de Zaknafein y Jarlaxle, ofreciendo una perspectiva nueva sobre las intrigas y oportunidades que pueden brindar las sombras y proporcionando un fascinante preludio a las aventuras que han dado forma a los actuales Reinos Olvidados. Aquí Zaknafein y Drizzt se embarcan en aventuras equiparables a las de siglos pasados, aunque sus caminos ya no parezcan ir en la misma dirección. Con un objetivo común, y a través de su mutua amistad con Jarlaxle, ¿podrán Zaknafein y Drizzt dejar de lado sus diferencias para proteger a quienes aman?

R. A. Salvatore

Intemporal

Generaciones - 01

ePub r1.0

Titivillus 22.11.2025

Título original: *Timeless. Generations, Book I*
R. A. Salvatore, 2018
Traducción: Patricia Nunes

Editor digital: Titivillus
ePub base r2.1

INTEMPORAL

GENERACIONES

R. A. SALVATORE

A Diane y a mi familia,
El resto de esto no importa demasiado, ¿sabes?

Personajes

En el pasado…
todos ellos drow.

Casa Do'Urden

Matrona Malicia: Joven y feroz drow que dirige la Casa Do'Urden. Ambiciosa e insaciable, está decidida a ascender en la jerarquía de Menzoberranzan, en la que se sitúan casi ochenta casas, para lograr, algún día, un asiento en el Consejo Regente, reservados exclusivamente para las ocho casas más prominentes.

Patrón Rizzen: El consorte declarado de Malicia y padre de Nalfein. La ambiciosa Malicia lo considera un compañero increíblemente mediocre.

Nalfein Do'Urden: El hijo mayor de Malicia y primogénito de la casa. Nalfein es todo lo que se puede esperar con un padre como Patrón Rizzen.

Briza Do'Urden: Hija mayor de Malicia. Enorme y formidable.

Matrona Vartha Do'Urden: La madre de Malicia, muerta hace un siglo.

Casa Xorlarrin

Matrona Zeerith Xorlarrin: Poderosa dirigente de la cuarta casa en el rango de la jerarquía.

Horrodissomoth Xorlarrin: El mago de la Casa Xorlarrin y antiguo maestro de Sorcere, la academia drow para los practicantes de la magia arcana.

Kiriy: Sacerdotisa de Lloth, hija de Zeerith y Horrodissomoth.

Casa Simfray

Matrona Divina Simfray: Dirigente de esa casa menor.

Zaknafein Do'Urden: Joven y poderoso campeón de la Casa Simfray, con una creciente reputación que lo sitúa entre los mejores

guerreros de la ciudad. La ambiciosa Matrona Malicia lo quiere para sí, tanto para que haga crecer su casa como para satisfacer sus deseos personales.

Casa Tr'Arach

Matrona Hauzz Tr'arach: Matrona de esa casa menor.

Duvon Tr'arach: Hijo de la Matrona Hauzz, maestro de armas de la Casa Tr'arach, decidido a demostrar su valía.

Daungelina Tr'arach: Hija mayor de la Matrona Hauzz y la primera sacerdotisa de esa casa menor.

Dab'nay Tr'arach: Hija de la Matrona Hauzz. En el momento, cursa estudios en Arach-Tinilith, la academia drow para las sacerdotisas de Lloth.

Casa Baerne

Madre Matrona Yvonnel Baenre: También conocida como Yvonnel la Eterna, la Madre Matrona Yvonnel es la indiscutible dirigente no solo de la Primera Casa, sino de toda la ciudad. Mientras otras familias pueden referirse a su matrona como «madre matrona», toda la ciudad emplea ese título para Yvonnel Baenre. Es el drow más longevo, y ha permanecido en su posición de gran poder por más tiempo del que nadie en la cuidad puede recordar.

Gromph Baenre: El hijo mayor de la Madre Matrona Baenre, archimago de Menzoberranzan, el hombre de mayor rango de toda la ciudad, y el más formidable mago en toda la Infraoscuridad, según muchas opiniones.

Dantrag Baenre: Hijo de la Madre Matrona Baenre y maestro de armas de la gran casa. Está considerado uno de los mejores guerreros de la ciudad.

Triel, Quenthel y Sos'Umptu Baenre: Tres de las hijas de la Madre Matrona Baenre, sacerdotisas de Lloth.

Otros notables

K'yorl Odran: Matrona de la Casa Oblodra, notable por su uso de la extraña magia de la mente llamada psiónica.

Jarlaxle: Un renegado sin casa que inició Bregan D'aerthe, una banda de mercenarios que, por lo bajo, sirve a los intereses de muchas de las casas drow, pero sobre todo, a sus propios intereses.

Arathis Hune: Drow lugarteniente de Jarlaxle y asesino excepcional. Fue captado por Bregan D'aerthe, al igual que muchos de sus

otros miembros, después de la caída de su casa.

EN EL PRESENTE...
MUCHAS RAZAS

Drizzt Do'Urden: Nació en Menzoberranzan y huyó de la maldad de la ciudad. Guerrero drow, héroe del norte y Compañero del Hall, junto con sus cuatro queridos amigos.

Catti-brie: Esposa humana de Drizzt, Elegida de la Diosa Mielikki, conocedora tanto de la magia arcana como la divina. Compañera del Hall.

Regis (Araña Parrafín): Esposo halfling de Donnola Topolino. Compañero del Hall.

Rey Bruenor Battlehammer: Octavo rey de Mithril Hall, décimo rey de Mithril Hall, decimotercer rey de Mithril Hall y en la actualidad rey de Gauntlgrym, una ancestral ciudad enana que ha recuperado con su gente enana. Compañero del Hall. Padre adoptivo de Wulfgar y de Catti-brie.

Wulfgar: Nacido en la tribu del Alce en el Valle del Viento Helado, el gigante humano fue capturado por Bruenor en una batalla y se acabó convirtiendo en su hijo adoptivo. Compañero del Hall.

Artemis Entreri: Antiguo enemigo mortal de Drizzt. Este asesino humano podría ser el igual al guerrero drow en la lucha. En la actualidad, está en la banda Bregan D'aerthe de Jarlaxle, y considera amigos a Drizzt y a los otros Compañeros del Hall.

Guenhwyvar: Pantera mágica, compañera de Drizzt, que la llama a su lado para que acuda desde el Plano Astral.

Lord Dagult Neverember: Señor público de Aguas Profundas y lord protector de Neverwinter. Un hombre elegante y ambicioso.

Penelope Harpell: La dirigente de los excéntricos magos conocidos como los Harpell, que gobiernan la ciudad de Longsaddle desde su hacienda, la Mansión Yedra. Penelope es una maga poderosa, mentora de Catti-brie y en ocasiones mantiene relaciones con Wulfgar.

Donnola Topolino: Esposa halfling de Regis, y dirigente de la ciudad halfling de Viñas Sangrantes. Procede de Aglarond, en el lejano este, donde tiempo atrás dirigió un gremio de ladrones.

Lady Inkeri Margaster: Una dama de Aguas Profundas, considerada la dirigente de la Casa Margaster de Aguas Profundas.

Alvilda Margaster: Colaboradora y prima de Inkeri. También una dama noble de Aguas Profundas.

Brevindon Margaster: Hermano de Inkeri, otro noble de Aguas Profundas.

Valle del
Viento Helado
La Marca Argéntea
La Columna del Mundo
Gauntlgrym
Luna Plateada
Los Riscos
Neverwinter
El Bosque
Elevado
N
Montañas
de la Espada
Thornhold
Aguas Profundas
La Costa de
la Espada
Puerta de Baldur
Río Chionthar
Mar de las
Espadas
0
300
millas
A Memnon

MENZOBERRANZAN
Arach-Tinilith
Sorcere
Melee-Magthere
Muralla Oeste
Tier Breche
Casa Do'Urden
El Bazar
Casa Melarn
Duthcloim
El Braeryn
Casa Fey-Branche
Narbondellyn
Casa Barrison Del'Armgo
Eastmyr
Casa Faen Tlabbar
Qu'ellarz'orl
Casa Baenre
Casa Mizzrym

Prólogo

Tiempo presente. El año del renacimiento de la raza enana. Cómputo de los valles 1488

—Mi señora Zhindia —saludó la demonio, que iba dejando un rastro de lodo burbujeante mientras salía del pentagrama de invocación de la Casa Melarn, la octava casa de la ciudad drow de Menzoberranzan. La sirvienta Eskavidne se mostraba en su auténtico aspecto: un bulto de lodo amorfo, que recordaba un poco a una vela a medio consumir, pero con unos largos zarcillos móviles, que se agitaban como ramas sin hojas bajo una galerna. Cada palabra que la grotesca criatura pronunciaba burbujeaba como barro haciendo *plof plof*.

Los recientes acontecimientos la habían dejado tan malparada que la Matrona Zhindia Melarn no pudo ocultar su sorpresa ni su excitación, cuando una segunda sirvienta apareció en el círculo de invocación, esta con la forma de una hermosa mujer drow, ligera de ropa y sonriendo maliciosa. Siempre sonreían así, Zhindia ya lo sabía. Esa era una de las razones por las que le gustaban esos demonios yochlol.

—¿Yiccardaria? —preguntó Zhindia—. ¿Por qué estás tú aquí?

—Me has llamado —contestó la demonio disfrazada de drow.

—He llamado a Eskavidne —remarcó la Matrona Zhindia—. ¿Por qué ibas tú a…?

—Sin duda has oído hablar del… contratiempo que sufrió Yiccardaria —respondió Eskavidne por su hermana yochlol. Las dos eran las sirvientas de Lloth, la Reina de las Arañas, la diosa de los drow.

Zhindia asintió vacilante; había oído algunos rumores sobre una derrota de Yiccardaria en el mundo de la superficie.

De ser cierto, entonces, ¿cómo era que se hallaba ahí? ¿Y por qué habían respondido las dos a su llamada y no solo una? Zhindia se lo preguntaba, y se preocupaba. Sobre todo, en vista de sus propios contratiempos. La Matrona Zhindia y su casa debían tener cuidado

con… todo. Habían perdido posición, y Zhindia se había convertido un poco en un hazmerreír, algo que recomía por dentro a la orgullosa mujer y le provocaba temblores de pura rabia. Sabía que pendía de un hilo. Las matronas de las ocho casas de mayor rango, y solo esas ocho, se sentaban en el consejo regente. En esos momentos, debido a su desastroso fallo de cálculo y a su fracaso al ir contra los siniestros designios de la madre matrona de la ciudad, su casa había sido relegada a ser la última de las ocho regentes, con las otras ambiciosas casas que la seguían en la jerarquía buscando la manera de usurparle el sitio en ese momento de vulnerabilidad melarni. Porque el objetivo de todas las matronas de las docenas de casas de Menzoberranzan era solo uno: sentarse en el consejo regente.

Evidentemente, esa era una posición que la Matrona Zhindia no tenía intención de ceder.

Pero en ese momento, ante ella, en su cámara de invocación, no había nadie más que dos poderosas demonios, una de ellas sin haber sido llamada. Zhindia no podía dejar de preguntarse si tendría alguna posibilidad de mantener su posición.

—Por favor, dime qué has oído, Matrona Zhindia —pidió Yiccardaria.

Mientras Yiccardaria hablaba, Eskavidne agitó los tentáculos; entonces, una luz negra de magia demoníaca destelló, y la demonio tomó la forma de drow, lanzando lodo abisal por toda la cámara.

Zhindia se volvió, pensado que la estaban atacando, pero luego se limpió las gotas de barro de la cara y contempló a la traviesa yochlol, de pie, desnuda y desvergonzada, con una mano en la cadera.

—¿De qué va esto? —se atrevió a preguntar Zhindia.

—¿Qué has oído sobre los problemas de mi hermana? —insistió Eskavidne.

—Eso, y me entristece que no me hayas invocado a mí directamente —dijo Yiccardaria, mientras se acercaba a Eskavidne y le colocaba la mano sobre el delicado y maravilloso hombro.

—He oído que te derrotaron y, por tanto, que deberías permanecer desterrada en el Abismo durante un siglo.

Yiccardaria suspiró, con solo un toque de lodo borboteante en el aliento.

Eskavidne soltó unas risitas.

—Derrotada —dijo—. Machacada. Espachurrada por los puños de un simple humano hasta convertirse en una pila de excrementos.

Yiccardaria suspiró de nuevo y le dio una palmada en el hombro a su hermana demonio.

—No fue un simple humano —remarcó Yiccardaria—. Un monje,

el famoso Gran Maestro de las Flores del Monasterio de la Rosa Amarilla, en una tierra llamada Damarra. ¿Un simple humano? Ese hombre, Kane, ha transcendido su mortalidad, que anteriormente le marcaba como humano. Ahora es…

—Oh, lo sabes todo de él… ahora —le dijo Eskavidne con burla.

—Porque pretendo devolverle el favor, con gran cuidado y paciencia.

—Eso no tiene nada que ver conmigo —afirmó la Matrona Zhindia, recuperando el control de la situación. No dejaba de recordarse que la clave para tratar con los demonios, incluso con las sirvientas de la diosa, era mantener la firmeza—. ¿Por qué estás aquí?

—¿No tiene nada que ver contigo? —replicó Yiccardaria, con un bufido—. ¿Las circunstancias de Drizzt Do'Urden no tienen nada que ver contigo?

El destello en los ojos de la Matrona Zhindia contradijo su expresión calmada ante la mera mención del drow herético, el mismo que había dirigido el ataque a su casa, en el que su hija había muerto. También Zhindia había estado a punto de caer bajo las espadas de Drizzt, pero, en vez de eso, había sido humillada, abofeteada y sacudida por uno de sus aliados.

Y esa mismísima Yiccardaria había estado allí, en su estancia, mientras la humillaban. Observando… sin hacer nada.

—¿Por qué estás aquí? —preguntó Zhindia por tercera vez, con su mirada cargada de odio, fija en Yiccardaria, mientras recordaba aquel día terrible.

—Porque me has invocado a mí —explicó Eskavidne—. La barrera entre la Infraoscuridad y el Abismo se ha debilitado, así que nuestra Reina Araña ha decidido que mi hermana podía subvertir el destierro de un siglo, pero solo si acompañaba primero a otra sirvienta a este lugar.

—Al invocar a Eskavidne, me has liberado —añadió Yiccardaria, e hizo una elegante reverencia—. Y, por tanto, estoy en deuda contigo.

—¿Igual que estabas en deuda conmigo cuando permitiste que esa abominación me machacara en mis propias cámaras? —soltó Zhindia, impulsivamente, antes de pensarlo dos veces. Después de todo, se estaba refiriendo a Yvonnel, una mujer drow que muchos creían que era el avatar de la propia Lloth en el mundo de Toril.

—Estás lo suficientemente versada en los caminos de Lloth para entender mi posición en aquel momento —fue todo lo que Yiccardaria se molestó en explicar—. Solo estaba observando, como deseaba la diosa, y protegiendo… tu vida.

—Estabas con Yvonnel —insistió Zhindia.

—La calmé.

—Ella…

—No tiene nada que ver contigo —intervino Eskavidne, zanjando así la discusión.

La Matrona Zhindia se lamió los labios, secos de repente. A fin de cuentas, ¿quién era esa criatura, Yvonnel Baenre? Sabía que era la hija de Gromph Baenre, el anterior archimago de Menzoberranzan, y de una estúpida inútil llamada Minolin Fey. Había habido mucho revuelo y corrieron estúpidos rumores de que la propia Lloth se le había aparecido a Minolin, ya preñada, y había bendecido al bebé.

Pero Zhindia no se lo creía, aunque no podía negar la peculiaridad de Yvonnel Baenre. Llevaba el nombre de la mayor madre matrona que Menzoberranzan había conocido jamás, y esa niña, porque era poco más que un bebé, de algún modo se había convertido de repente en una mujer totalmente adulta, con una innegable sofisticación y grandes poderes mágicos.

Sin duda, a Zhindia le picaba la curiosidad, casi con la misma intensidad que el odio que sentía hacia Yvonnel, pero no quería insistir en el asunto en aquel momento.

—Te he invocado para hablar contigo sobre mi hija —informó Zhindia a Eskavidne.

—¿Estás seguro de eso? —preguntó la madre Matrona Quenthel Baenre por tercera vez.

En esa ocasión, su hermano Gromph no se molestó en contestarle, solo resopló indignado.

—Zaknafein Do'Urden, el padre de Drizzt, ha sido robado de su tumba y devuelto a la vida —repitió Quenthel, con la cabeza gacha, porque se estaba hablando más a sí misma que a su hermano, el anterior archimago de Menzoberranzan—. Si ha sido Lloth quien ha liberado a Zaknafein Do'Urden de la muerte, entonces, ¿por qué? Y si no ha sido Lloth, entonces, ¿quién? —alzó la mirada hacia Gromph y preguntó—: ¿La falsa diosa Mielikki?

Gromph apenas pudo contener una risita ante la necesidad que había sentido su hermana de incluir la palabra *falsa*. Mielikki no era menos diosa que Lloth, naturalmente, pero esos pequeños detalles de absurdos desprestigios siempre divertían a Gromph, quien se consideraba por encima de todas esas discusiones en torno a qué deidad era mayor.

—No he hallado ninguna indicación que apunte a ninguno de los dos sentidos —contestó él, finalmente—. Aunque, claro, lo cierto es que tampoco me he esforzado mucho en buscar. A fin de cuentas,

parece algo tan menor…

—Sin embargo, has sentido la necesidad de venir a mi sala del trono a informarme —repicó Quenthel, con la boca retorcida en un gruñido.

—Me has preguntado sobre lo que está sucediendo en la superficie. Eso es algo que ocurre. Cuarto en una lista de cuatro, si te fijas, detrás de la construcción de la Torre de Huéspedes del Arcano, las recuperadas puertas de teletransportación de las ciudades enanas y el progreso del pueblo de los halflings y su conexión con la fortaleza enana de Gauntlgrym. No hubiera dejado la noticia del regreso de Zaknafein para el final si pensara que tiene gran importancia.

—Sin embargo, de las cuatro, esa es la más relevante para Lloth —le reprendió la madre matrona—. Esa es la que nos ofrece indicios de la voluntad de Lloth y de lo que espera de nosotros en este asunto.

Gromph se encogió de hombros como si eso no importara… porque, para él, no importaba. En la superficie, estaba siendo testigo de una creación casi divina en el renacimiento de la Torre de Huéspedes del Arcano, pero en eso no participaban ni la Reina Demonio de las Arañas ni ninguna otra deidad. Con el empleo del primordial de fuego atrapado en el pozo de Gauntlgrym, Gromph y los otros estaban haciendo crecer una torre viviente, un mágico árbol hueco de piedra, de enormes dimensiones y belleza sobrenatural, que vibraba con los poderes sobrecogedores de una bestia que era tan vieja y, en muchos sentidos, tan formidable como cualquier dios.

Él dirigiría la investigación y el estudio en esa Torre de Huéspedes del Arcano, lo que expandía su mente y su poder. Tiempo atrás había creído que ser el archimago de Menzoberranzan sería el pináculo de sus logros, pero había descubierto nuevos horizontes de mayor grandeza.

¿Y qué le iba a importar un simple espadachín llamado Zaknafein Do'Urden?

—Por suerte, Tsabrak Xorlarrin es el archimago de Menzoberranzan —decía Quenthel mientras todo eso le pasaba por la cabeza a Gromph.

Al parecer, para herirle.

Pero Gromph concordó en silencio con esa aseveración. Cuanto menos tiempo pasara ahí, mejor para él. Lo cierto era que, por él, no estaría ahí, pero sabía que, si no informaba diligentemente a la Matrona Quenthel, sería muy probable que esta causara problemas, a él y a su torre en crecimiento.

Las grandes puertas de la sala del trono Baenre se abrieron de golpe, y por el fondo de la larga y estrecha estancia entraron tres

mujeres drow, todas fabulosamente ataviadas con atuendos que revelaban su alta posición en la ciudad.

—¿Y bien? —preguntó una impaciente Quenthel cuando el trío se fue acercando.

La del medio, que parecía una versión mucho más alta de la madre matrona, bufó y negó con la cabeza.

—Nada —contestó—. No hay ninguna explicación sobre el regreso de Zaknafein Do'Urden que puedan darnos las sirvientas ni ningún otro demonio que hayamos contactado. Simplemente es así, sin cualquier indicio de por qué puede ser.

La arqueada ceja de la Matrona Quenthel mostró al perceptivo Gromph que a esta no se le había pasado por alto el menosprecio del bufido de la delgada mujer, su hermana Sos'Umptu, ni el hecho de que no se había dirigido a ella por su título. Gromph pensó que era muy típico de la siempre arrogante Sos'Umptu no mostrar lealtad a nadie que no fuera Lloth. Era a la que él más odiaba de sus hermanas y hermanos.

—¿O de quién lo hizo? —preguntó la madre matrona.

—O de eso —respondió Sos'Umptu—. La única emoción que pude apreciar tras las respuestas de los muchos demonios que he interrogado es la indiferencia. Incluso de las sirvientas, lo que significa o que a las yochlol se les ha ordenado que no les importe, o que realmente no les importa.

—O sea, que la resurrección de Zaknafein no es obra de Lloth —concluyó Quenthel.

—Eso no es lo que ha dicho —Gromph se sintió obligado, muy complacido, a corregirla.

La madre matrona le lanzó una mirada amenazadora, pero la apartó mientras digería por completo las palabras exactas de Sos'Umptu y las implicaciones de la acertada respuesta de Gromph.

—La Reina Araña nos plantea acertijos que resolver —sentenció Quenthel.

—O quizá realmente no importa, madre matrona —dijo la Matrona Zeerith, la más vieja del trío, quien se sentaba en un cómodo cojín sobre un disco mágico flotante. Hizo una especie de media reverencia sin levantarse cuando Quenthel la miró.

—Tenemos otros asuntos que requieren nuestra atención inmediata —continuó Zeerith—. El nombre de Drizzt pronto se olvidará, o será adecuadamente manchado por aquellos de nosotros que lo hemos visto uniéndose a los enanos y los elfos contra su propia gente. No es un héroe en Menzoberranzan, a pesar de los muchos esfuerzos de esa extraña criatura a la que llamaste Yvonnel.

Cuando Zeerith acabó de hablar, Quenthel lanzó una mirada resignada desde Gromph a la tercera del trío, Minolin Fey. Eran los progenitores de Yvonnel, aunque Quenthel (y Gromph sabía de muchos otros más) que no podía entender cómo a una tonta como Minolin Fey se le había concedido una hija tan especial. Gromph tuvo que responder a su poderosa hermana asintiendo, porque lo cierto era que él tampoco podía entenderlo. Para él, Minolin había sido un juguete, nada más. La idea de que un ser tan extraordinario como Yvonnel hubiera surgido de ese juego lo tenía tan desconcertado como a todos los demás, aunque, naturalmente, él solo lo empleaba como una prueba de su propia superioridad.

—Drizzt era el canal de un gran poder, el de la mente colmena de los ilícidos, nada más —concluyó la Matrona Quenthel, en un tono que transmitía a todos que la suya era la última palabra sobre ese asunto especialmente dificultoso—. Una pena que no lo consumiera a él junto con la otra hereje, quien estuvo a su lado y canalizó el poder ilícido.

Gromph asintió, pero en su fuero interno no estaba de acuerdo con esa valoración. Zeerith Xorlarrin era conocida como una gran amiga de los varones de Menzoberranzan, y ella y su casa eran las más liberales en relación con la posición de los hombres drow. Pero incluso ella no llegaba a captar totalmente el poder de la idea de Drizzt, o que su nombre se susurraba en las tabernas de las Calleshediondas y a lo largo de los muros exteriores de las casas, donde los varones drow rondaban al servicio de la jerarquía femenina.

O quizá sí que lo sabía y lo entendía, pensó Gromph, entonces, cuando Zeerith le lanzó una pequeña sonrisita socarrona, y quizá con la afirmación de que Drizzt pronto sería olvidado solo pretendía quedar bien con Quenthel y, sobre todo, con Sos'Umptu, esa pesadilla fanática de Lloth que tenían por hermana.

—Así que sigamos con otros asuntos más importantes —dijo la vieja Zeerith—. ¿La Casa Do'Urden será formalmente renombrada como Casa Xorlarrin en el siguiente consejo?

—Lo será, Matrona Zeerith Xorlarrin —aprobó la Matrona Quenthel—. Ahora es tu casa, con soldados de tu familia, así que debe llevar abiertamente tu nombre, uno que infunde temor en el corazón de nuestros enemigos comunes. ¿Y permaneceréis en el muro oeste o volveréis a vuestro antiguo recinto?

—Ambas cosas, si te parece bien.

—Que el antiguo recinto sea tu casa —decidió Quenthel, sorprendiendo a todos los que se hallaban allí—. Quédate la Casa Do'Urden como tuya, por ahora, pero será una buena recompensa para

la que yo elija elevar.

—Y con relación a esa elevación… —comenzó Zeerith.

—La Matrona Byrtyn Fey no irá en contra de tu ascenso a un rango superior en el consejo regente —interrumpió Minolin Fey, hablando por su madre.

Eso hizo que Zeerith pusiese mala cara; a Gromph no se le escapó su expresión cargada de incredulidad y desdén. Minolin había hablado como si sus palabras tuvieran algún peso en esa decisión. Si la Casa Fey-Branche se negaba, no sería una ardua tarea para la Casa Xorlarrin deshacerse de todos los nobles de esa casa.

—Y así yo gobernaré la quinta casa de Menzoberranzan. Aunque antes, nosotros, los Xorlarrin, éramos los terceros en la cola —dijo Zeerith, con ironía.

«Antes de que estúpidamente tratarais de conquistar Gauntlgrym y convertirla en vuestra propia ciudad», pensó Gromph, pero no era tan arrogante como para decirlo en voz alta.

—Ascenderás, estoy segura —dijo la madre matrona—. Pero, por ahora, necesito la estabilidad de la dos casas que están por encima de la tuya y que mantengan su alianza conmigo.

—Sí, tienes la fuerza y el apoyo de cinco de las seis primeras casas —admitió Zeerith—. Pero te suplico que tengas cuidado, porque muchas otras se han aliado con la Matrona Mez'Barris de la segunda casa.

—La ciudad está dividida —coincidió la madre matrona.

—Y al borde de una guerra civil —añadió Zeerith.

—Eso no pasará —intervino Sos'Umptu—. Muchos demonios siguen aquí, y sirven a Lloth por encima de todo. La Casa Baenre conserva el favor de Lloth.

—Poseo los recuerdos de la gran Matrona Baenre, Yvonnel la Eterna —les recordó Quenthel con frialdad, y Gromph notó que no era ninguna pose. Su hermana tenía el control, ahora, y se sentía muy segura de sus decisiones.

—Recuerdo cuando se fundó esta ciudad —continuó Quenthel—. Con mucha claridad. Nunca ha habido unidad ni nunca la habrá. Y sí, necesitamos tener cuidado con nuestros planes, pero la Matrona Mez'Barris también. Incluso más, diría yo, porque las casas que están justo por debajo de ella no son insignificantes.

—Incluyendo la mía —concluyó Zeerith. Quenthel asintió y sonrió, y a Gromph casi se le ocurrió pensar que estaba invitando a Zeerith a ir a la guerra.

Casi.

—Entonces, habrás oído la petición de la restauración de la Casa

Oblodra, ¿no? —remarcó Zeerith, bastante casualmente, aunque era evidente que se había reservado la información más importante para el final, porque era la que podía provocar que Quenthel se removiera incómoda—. Después de que la mente colmena nos salvara del Demogorgon, ¿no te esperabas tal cosa? —preguntó Zeerith, y se veía claramente que estaba saboreando cada palabra.

—La gran Matrona Yvonnel Baenre, mi madre y tu aliada, lanzó la Casa Oblodra dentro de la Grieta de la Garra gracias al poder de Lloth —respondió Gromph, quien, sin duda, no quería que se restaurara la Casa Oblodra. Estaba aprendiendo la magia Oblodra del único miembro superviviente de esa casa, y le gustaba mucho la ventaja que le daba tener una habilidad tan rara entre su gente—. ¿O lo has olvidado?

—¡Claro que no! —exclamó Zeerith—. Pero hay muchos que sí lo han olvidado, o que nunca lo han sabido, o a los que no les importa en este momento de incertidumbre y peligro. Con toda su herejía, la Casa Oblodra poseía un extraño poder mágico que le fue muy útil a Menzoberranzan en su lucha contra el Demogorgon. Eso es indiscutible.

—He oído los susurros —repuso Quenthel en un tono de tal autoridad que hasta Gromph se tragó la réplica cortante que estaba por lanzar a Zeerith—. Y son incorrectos. La mente colmena ilícida nos ayudó en nuestra lucha contra el Demogorgon, sin duda, pero no habrá ninguna invitación a que la Casa Oblodra regrese a un lugar de poder en Menzoberranzan.

La Matrona Zeerith lanzó una mirada inquieta hacia Gromph, y este comprendió su suspicacia. Él había estado con los ilícidos en su actuación contra el Demogorgon. Había sentido…, de hecho, había ayudado a canalizar el poder de ese encantamiento psiónico; incluso había añadido su fuerza. Y lo mismo había hecho el poderoso teniente psiónico de Jarlaxle, Kimmuriel Oblodra, de la susodicha casa, ahora destruida, de Menzoberranzan. Gromph estaba aliado con la Casa Baenre, claro, y también Jarlaxle, lo que, de hecho, le daba a la Matrona Quenthel el acceso más prominente y poderoso a la extraña magia de la mente llamada *psiónica* en todo Menzoberranzan.

Quenthel no tenía intención de renunciar a esa ventaja. Gromph vio que Zeerith lo comprendía, y, a pesar de su afinidad con ella, la adalid de los meros varones, no pudo más que sorprenderse con agrado de que su hermana estuviera manejando esto tan bien.

Fue en ese momento que Gromph se dio cuenta de que aún estaba ligado a su patria, a Menzoberranzan, y, de un modo más íntimo e importante, a la Casa Baenre. A pesar de todas sus críticas y quejas, y

de sus histrionismos casi heréticos, en lo más profundo de su corazón Gromph continuaba siendo el primogénito de la Casa Baenre.

En los últimos años, y hasta ese mismo momento, no se le había ocurrido pensar que le importara que la Casa Baenre siguiera siendo la primera casa de Menzoberranzan.

—Por favor, vete, Matrona Zeerith —pidió la Matrona Quenthel de repente e inesperadamente—. Que cada una planee las mejores maneras de devolver la Casa Xorlarrin al lugar que le corresponde sin desatar una guerra o perder la alianza con la tercera y cuarta casas.

—¿Y de su adalid resucitado, ya que ha salido el tema? —preguntó Zeerith, con brusquedad.

—Nada —contestó Quenthel—. Lady Lloth no ha pedido que capturemos a Zaknafein y, por tanto, no le prestaremos más atención de la que se merece un noble menor de una casa destruida. Y lo mismo con su hijo, ese hereje, Drizzt. Cuando dejó de sernos útil, aquí, después de la batalla contra Demogorgon, Yvonnel decidió dejarle marchar, y nosotras también. Ella también ha partido, y seguramente cerca de él. Si finalmente decide matarlo, que así sea. Si no lo hace, no importa; él ya no es nada para nosotras. Fue una lanza, y esa lanza ya se disparó y alcanzó su objetivo.

La Matrona Zeerith se quedó sentada imperiosamente durante unos breves instantes, sin parpadear, sin dejar que su mirada se apartara de la Matrona Quenthel. Y Gromph pensó que, sin duda, estaba evaluando a la inesperadamente formidable madre matrona en la que Quenthel se había convertido.

—Creo que has elegido bien, madre matrona —repuso Zeerith con otra media reverencia—. Tu decisión no puede enfadar a la Reina Araña. Si cambias de opinión, o no, pero necesitas algo de la Casa Xorlarrin, que sepas que estaremos preparados para acudir a tu llamada.

—No esperaría menos. Ni tampoco lady Lloth.

Zeerith repitió su reverencia e hizo girar su disco mágico, que flotó hacia la entrada.

Gromph contuvo el impulso de aplaudir a su hermana, y también trató de ocultar su satisfacción porque la madre Matrona Baenre hubiera decidido no ir a la guerra por causa de Drizzt y Zaknafein. Gromph no quería que se generara un conflicto desagradable entre Gauntlgrym y Menzoberranzan. No en ese momento. ¡No cuando la Torre de Huéspedes del Arcano crecía fabulosa y encantadora, y había tanto que él podía explorar sobre la magia y la psiónica!

Al otro lado de la ciudad, la Matrona Zhindia Melarn hervía de rabia,

impotente.

—No hay nada —explicó Eskavidne—. Tu hija ha desaparecido para siempre. No hay ningún alma que resucitar.

La matrona hizo una mueca de dolor. Había recuperado a la mayoría de sus sacerdotisas, pero no a su única hija, la heredera del trono Melarni. Porque a Yahzim Melarn la había matado la misma arma que se había llevado a Jerlys Horlbar, la madre de Zhindia: una daga cruel, blandida por el amigo humano de Drizzt Do'Urden.

Y Eskavidne simplemente le confirmó lo que ya se sabía. A una persona muerta por la daga de Artemis Entreri no le quedaba alma que se pudiera resucitar.

—Sin duda, te alegras de oír esto —le dijo Zhindia a la sacerdotisa a la que había llamado a su lado, la primera sacerdotisa de la Casa Melarn, Kyrnill. La acusación quedó ahí, porque en el pasado Kyrnill había sido la madre matrona de la Casa Kenafin, y, al unirse las dos casas, había accedido a servir a Zhindia (pero ambas sabían que era así solo porque no había creído que Zhindia viviese mucho más).

—¿Por qué ibas a pensar tal cosa, matrona? —preguntó Kyrnill.

—No te hagas la tonta conmigo —replicó Zhindia.

Kyrnill miró a las dos yochlols, quienes rieron y asintieron.

—Muy bien —repuso Kyrnill—. Pretendías elevar a Yahzim por encima de mí, que pronto se convirtiera en la primera sacerdotisa y, así, te sucediera en el trono de la Casa Melarn.

—¿Y eso te preocupaba? —preguntó Eskavidne a Kyrnill.

La antigua matrona se echó a reír.

—No. Al final, la elección no hubiera sido mía ni de la Matrona Zhindia. Lo que Lloth desea, nosotras cumplimos.

—Esa es una sabia respuesta —repuso la siempre vehemente Zhindia.

—Matrona, te he servido bien —replicó Kyrnill—. Cuando nuestras casas se unieron, claro que deseé convertirme en la madre matrona de Melarn. Pero Lloth decidió otra cosa y, por tanto, yo acepté mi lugar.

—Es una posición que recibe un gran favor de la Reina Araña —le aseguró Eskavidne—. Para ambas.

—Tan gran favor que hemos sido arrasadas por el hereje y sus procaces amigos —se quejó Zhindia—. Tan gran favor que vuelvo a estar sin hija, después de todo el esfuerzo que dediqué a preparar a Yahzim para que fuera una verdadera matrona melarni.

—Todo ocurre por una razón —dijo Eskavidne.

—Un curioso comentario, viniendo de una sirvienta de la Señora del Caos —observó Zhindia.

—El caos es la razón —replicó de inmediato la sirvienta—. Y ahora

tu casa está debilitada y tú has perdido terreno, mientras que la Matrona Baenre intensifica su control sobre la ciudad.

—La Matrona Zeerith Xorlarrin —escupió Zhindia. Entre los muchos drow que despreciaba, Zeerith ocupaba la cabeza de la lista. Y, ahora, la Casa Xorlarrin había regresado, o pronto lo haría, para reemplazar a la Casa Do'Urden, contra la que Zhindia había librado una guerra y había perdido.

—¿Estás lista para rendirte? —preguntó Eskavidne, y sus palabras cayeron como rayos sobre las dos poderosas sacerdotisas que tenía ante ella, quienes la miraron con la misma sorpresa abyecta—. En esta hora oscura para la Casa Melarn, ¿estáis dispuestas a abandonar aquello que os llevó a la grandeza? —continuó Eskavidne—. Sois las seguidoras más puras de Toril. ¿Acaso eso ya no os importa?

—¿Qué estás diciendo? —preguntó Kyrnill.

—¿Qué estás ofreciendo? —la Matrona Zhindia reformuló la pregunta de forma apropiada.

—Nos ha llegado cierta información —explicó Yiccardaria—. El padre de Drizzt ha sido sustraído de su descanso eterno y devuelto al lado de su hijo. Aquel que consiguió zafarse de la esclavitud del zin-carla ha encontrado, de algún modo, una gran recompensa. Muchos dicen que es una ofensa a Lloth, y que bendita será aquella que rectifique esta herejía abominable.

Zhindia y Kyrnill intercambiaron miradas de intriga.

—¿Muchos dicen? —preguntó Zhindia.

—No nos corresponde a nosotras explicar más —replicó Yiccardaria—. Los misterios del mundo son el modo en que la Reina Araña determina cuáles son sus seguidoras más leales y valiosas.

—Lady Lloth exige inteligencia, no mera obediencia —añadió Eskavidne—. Alguien podría considerar esta ocurrencia como una clara señal de que deben intervenir, pero otras quizá aceptarán que esta no es una cuestión urgente.

—¿Sabe esto la madre matrona? —preguntó Zhindia.

—Naturalmente —respondió Yiccardaria—. Igual que sabe que la propia Lloth se enfrentó al hereje Drizzt en la superficie del mundo, y que Lloth no lo destruyó.

—¿Por qué? —una gran sorpresa resonó en la pregunta casi frenética de Zhindia.

Ambas sirvientas soltaron unas risitas.

—Muy bien. Entonces, ¿quién le ha devuelto su padre a Drizzt?

—Misterios —murmuró Yiccardaria.

—Toda una telaraña de ellos —añadió Eskavidne.

Kyrnill iba a hablar, pero Zhindia, sumida en sus pensamientos,

agitó una mano para hacer callar a esa tonta.

—Una telaraña, sí —dijo la madre matrona de la Casa Melarn—. Benditas seamos porque Lloth nos ha dado esta gran telaraña de intrigas para que podamos resolver los divinos misterios y proporcionarle un gran placer —su sonrisa se amplió y asintió—. La telaraña de Drizzt, el hereje, quien porta el caos, el glorioso caos, simplemente por existir —continuó—. Y cuando el caos remitió, la madre Matrona Quenthel tomó un hilo de esa telaraña y tejió una guerra en la Marca Argéntea, y envió a la Casa Xorlarrin a conquistar las vieja ruinas de Gauntlgrym.

Zhindia miró a las yochlols, pero estas permanecieron impasibles para dejar que la matrona desenmarañara la historia por sí misma.

—Esos fracasos amenazaban el orden en Menzoberranzan —razonó—. Por tanto, la Matrona Quenthel cogió un hilo de esa segunda telaraña y tejió una tercera.

—Y llenó, así, las calles de Menzoberranzan de demonios —dijo Kyrnill, y Zhindia asintió con vehemencia—. Más glorioso caos, sí, pero que llevó a la madre matrona a aumentar la presión sobre la ciudad.

—Y trajo al gran Demogorgon a las puertas de Menzoberranzan —les recordó Yiccardaria.

—Y, entonces, Yvonnel cogió un hilo de la telaraña de la Matrona Quenthel y tejió otra más —prosiguió Zhindia, con los ojos brillantes de excitación—. Para usar a Drizzt el hereje y a los ilícidos, ¡los ilícidos!, para que acabaran con Demogorgon, lo que, naturalmente, complació enormemente a Lloth, su mayor rival. Oh, seguro que la Reina Araña debió de disfrutar del espectáculo cuando su propia gente convirtió al gran Demogorgon en un montón de babas temblorosas.

—Quizá sea por eso por lo que permitió a Drizzt seguir con vida —comentó Yiccardaria.

—¿Es esa su palabra?

La sirvienta rio de nuevo.

—Si fuera su palabra, mi frase no habría mostrado duda.

—Entonces, ¿era una pista? —preguntó Kyrnill.

—No —contestó Zhindia, y con decisión—. ¿Qué gozo le hubiera portado eso a Lloth? Ese hereje no vale ni el aliento de una sola palabra para apagar su vida. No, Lloth nos ha brindado una telaraña, una con hilos de los que tirar, si somos lo suficientemente sabias para ver cómo.

—Esa es siempre su manera de actuar, Matrona Zhindia —dijo Yiccardaria.

—Esa es su belleza —añadió Eskavidne.

—Para aclararnos, ¿la Reina Araña no ha emitido ningún edicto sobre el hereje Drizzt o su padre resucitado? —preguntó Zhindia—. ¿No nos ofrece ninguna guía en esto?

—¿De qué sirve una telaraña que es fácil de recorrer? —susurró Yiccardaria.

Zhindia hinchó el pecho de exultación y esperanza. Por lo que entendía, las dos sirvientas de lady Lloth, las asesoras de la Reina Araña más cercanas a ella y en las que más confiaba, la voz de Lloth ante sus devotas sacerdotisas, acababan de darle permiso para vengarse del mismo drow renegado que tanto había socavado el poder de la Casa Melarn y que la había dejado sin hija.

Zhindia encontraría esa nueva telaraña de intrigas, y un hilo del que tirar.

Y, entonces, tejería su propia red.

Primera parte
Ecos del pasado

En la Infraoscuridad no puedes ver las telarañas. Las notas, demasiado tarde, cosquilleándote y engañándote, y quizá grites de miedo o de asco antes de morir.

Pero no las verás.

Ni las de las arañas ni las de las otras criaturas que tienden trampas a los tontos descarriados que se han aventurado por donde no debían.

Y pocos lo hacen. Pocos son los que pertenecen a la Infraoscuridad, pero los que viven aquí consideran la oscuridad como una aliada para sus propias traiciones.

Aquí los enanos duergar cortan y roen la piedra, manejando los picos con la fuerza del odio. Siempre gruñendo y maldiciendo, cualquier chispa causada por el metal sobre la piedra muestra rostros entrecanos con un ceño perpetuo y amenazador.

Aquí los monstruosos pescadores de las cavernas lanzan sus largas hebras, preparados para agarrar a cualquier visitante incauto y arrastrarlo, mientras este se sacude triste e inútilmente barranco arriba hacia unas fauces expectantes.

Aquí las enormes moles sombrías excavan, a través de la piedra, a través de la carne; no les importa.

Aquí las setas gigantes se reúnen y planean la catástrofe.

Aquí las sombras vivas y sentientes se alzan y vuelan, con los fríos dedos dispuestos a estrangular a cualquier cosa que posea el calor de la vida.

Aquí los acechadores se hacen pasar por el suelo. Aquí los perforadores cuelgan entre las estalactitas. Cualquiera que se tope con uno de ellos pensará que la propia Infraoscuridad se ha alzado para devorarle.

Y, en muchos sentidos, no se equivoca.

Y luego, como tantos otros antes que él, morirá y será tragado por la sombra.

Porque eso es la Infraoscuridad, un lugar donde las sombras se apiñan demasiado para ser llamadas sombras; donde la luz señala al portador más de lo que señala el camino que hay ante él; donde cualquier territorio de caza está limitado por otro territorio de caza; donde el afortunado es aquel que puede simplemente elegir su modo de morir, puede clavarse su propia espada en el corazón antes de que los tentáculos de una bestia

desplazadora se lo lleven, o antes de que la araña, muy lentamente, haya acabado de chuparle todos los jugos vitales, metido en un capullo sin escape posible.

Aquí a menudo rondan los demonios, insaciablemente furiosos, señores del asesinato.

Aquí los gases silenciosos, inodoros e invisibles de túmulos distantes, conceden el sueño eterno; o forman, a partir de un destello del pedernal contra el acero, una bola de fuego capaz de avergonzar al archimago de Menzoberranzan.

Aquí se encuentra el tenebroso latido del agua distante que gotea, un único sonido que baila de piedra en piedra, amplificado por la profunda quietud.

Aquí repican los huesos de los muertos sin redención, puestos en movimiento por la siniestra magia de ese lugar oscuro, alzados de la muerte para arañar y morder.

Pues eso es la Infraoscuridad, y aquí se halla Menzoberranzan, la Ciudad de las Arañas, la de aquellos que veneran a la diosa demonio que se hace llamar la Reina de las Arañas.

Solo un loco acudiría sin ser invitado.

Solo un loco acudiría habiendo sido invitado.

Porque aquí están los drow, los elfos oscuros; los señores de la magia, divina y arcana; los señores de las armas afiladas por los crueles encantamientos de la Faerzress, la frontera mágica que da vida a la Infraoscuridad y que la conecta, tan adecuadamente, con las tierras de los demonios y los diablos.

Sí, aquí están los drow, y dejarán de matarse entre ellos solo el tiempo suficiente para matarte a ti.

«—¿Qué debo llevar, padre? —preguntó el joven, a punto de partir hacia una aventura en la Infraoscuridad, en una fábula conocida en todo Faerûn.

—Dos monedas.

—¿Oro de Aguas Profundas? ¿Plata de Cormyr?

—No importa —contestó el padre.

—¿Cuánta comida debo llevar?

—No importa. Dos monedas.

—Agua, sin duda, padre. ¿Cuánta debo cargar?

—No importa. Dos monedas.

—¿Compraré todo lo que necesito con dos monedas? Entonces, ¿qué arma es mejor? ¿Una espada? ¿Un arco?

—Dos monedas. Solo dos monedas.

—¿Para comprar todo lo que necesito? —preguntó el hijo, confuso.

—No —respondió el padre—. Para cubrirte los ojos cuando estés

muerto. Nada que lleves evitará eso».

Esto es la Infraoscuridad, la tierra de los asesinos.

La tierra de los drow.

—Drizzt Do'Urden

1
La telaraña de la matrona

Hace 470 años, el año de la Furia del Dragón, computo del Valle, 1018

—Cien años —le dijo el patrón Rizzen a la Matrona Malicia Do'Urden, estando ambos en una pequeña cámara que actuaba como salón del trono en la casa menor de Daermon N'a'shezbaernon, conocida más vulgarmente como la Casa Do'Urden. A pesar de sus limitaciones, porque la mayoría de ese tipo de salones solían ser mucho más grandes en las casas de Menzoberranzan, Malicia había hecho un estupendo trabajo para rediseñar el lugar, decorarlo y convertirlo en un auténtico tributo a Lloth, la Reina Araña. El trono, situado sobre un estrado elevado, estaba tapizado en seda negra, con un blasón de arañas rojas. Detrás colgaban grandes cortinas de un pesado material negro, constantemente agitadas por un viento mágico que las hacía brillar y parecer vivas.

Pegadas a ellas había telarañas, claro, auténticas telarañas llenas de verdaderas arañas, más grandes que el puño de un drow, todas ellas venenosas, y todas entrenadas, por medio de una variedad de conjuros mágicos, para no molestar a Malicia.

Dos estatuas de jade, situadas una a cada lado del trono, eran el orgullo de la Casa Do'Urden. Muchas otras casas drow mantenían arañas de jade animadas, pero Malicia había llevado esa práctica habitual un poco más allá al dar un atrevido paso con el que se había arriesgado a enfurecer a la Reina Araña. Las estatuas de jade de esa casa menor de Menzoberranzan estaban animadas como drañas, mitad drow y mitad araña. Tan solo era una diferencia cosmética propia de los golems normales de Menzoberranzan, pero la disposición de la Matrona Malicia a hacer tal cosa mostraba una gran audacia, y el favor de Lloth seguía cayendo sobre ella.

El pequeño rostro de Malicia se tensó al mirar a Rizzen, su consorte, aunque no quedaba claro si su disgusto estaba dirigido a lo que acababa de decir o a él en concreto.

—Pocas matronas han servido durante un siglo entero —añadió el varón, a menudo despistado—. Este es un gran día. Un gran día para ti y un gran día para la Casa Do'Urden.

—Casa Do'Urden —repitió Malicia con un bufido de desprecio. Ese día se cumplían justo cien años desde que se había hecho con el control, desde el día en que había nacido su primera hija, Briza, del día en que su madre y matrona, Vartha Do'Urden, había muerto. Malicia Do'Urden se había imaginado grandes cosas en aquel día lejano. Sabía que había contado con el favor de Lloth, porque había dado a luz a una niña, y el conjuro mágico de envenenamiento que había llevado a cabo durante el parto había funcionado perfectamente. Nunca había oído ni una sola palabra de sospecha sobre la muerte de la Matrona Vartha Do'Urden.

Por lo tanto, se había hecho con el control total de la casa, y, aunque era una casa menor, tenía un gran potencial y, sobre todo, un complejo sólido y defendible en la sección de la Pared Oeste de Menzoberranzan. Porque la Casa Do'Urden se había construido justo en la impenetrable pared occidental de la gran caverna, lo que reducía sus puntos críticos de defensa de una manera considerable. Y Malicia había tenido a su hija, ahora una suma sacerdotisa de un tamaño y fuerza formidables.

Porque el ascenso desde la oscuridad, en Menzoberranzan, no era una tarea fácil, y a la Matrona Malicia nunca se la habría considerado una mujer paciente. Sí, la Casa Do'Urden había escalado muchos puestos en la jerarquía de la ciudad, pero eso se debía, sobre todo, a las guerras entre las casas superiores, que habían diezmado los rangos por encima de ella, o a que otras habían desaparecido por falta de nobles, o a que habían sido absorbidas por las casas regentes mayores. Malicia lo sabía bien: hasta el momento, la mejor arma de la Casa Do'Urden en su ascensión había sido justamente su poca visibilidad.

No había sido lo suficientemente importante para que ninguna de las grandes casas se preocupara por ella.

Sin embargo, mientras se acercaban a las doce casas principales, eso estaba cambiando sutilmente. Con poca visibilidad, el clan Do'Urden no podía ir mucho más lejos. Pero estaban escasos de nobles, algo que podía llegar a ser peligroso, porque Malicia había perdido dos hermanas y un hermano en las últimas tres décadas. Tampoco tenían ningún mago de grandes dotes del que poder preciarse, y su maestro de armas, el hermano mayor de Malicia,

Drevesser, no había participado en una pelea decente en más de medio siglo.

La sangre noble no se había reemplazado; sin embargo, la Casa Do'Urden se hallaba lo bastante cerca de tener la importancia suficiente para atraer la atención de las otras casas, aunque era justo cuando estaban menos preparados para hacer algo al respecto.

—Cuando pienso en de dónde venimos… —comentó Rizzen mientras dejaba escapar un gran suspiro—. Y todo esto es gracias a las telarañas de la Matrona Malicia. Tu callada alianza con dos de las grandes casas, una unión que hemos alcanzado únicamente gracias a tu carismático…

—Calla —le soltó la matrona; lo decía en serio, y no solo porque estuviera cansada de su voz. Todo lo que Rizzen estaba diciendo era cierto, porque Malicia estaba en buenas relaciones con dos de las matronas más poderosas de Menzoberranzan. Pero esas se odiaban entre ellas, y, por tanto, era mejor dejar esas dos telarañas a oscuras.

Se abrió la puerta de la sala y el único hijo de Malicia, Nalfein, entró. Era un drow atractivo, pequeño como Malicia, y solo unos años menor que Briza. Pero a diferencia de su hermana, Nalfein era mediocre en todos los aspectos. Aunque no había destacado en Melee-Magthere, la academia drow de guerreros, Nalfein tendría que haber exigido un combate abierto para reclamar su lugar como maestro de armas de la Casa Do'Urden, pero nunca se había visto con ánimos de hacerlo, seguramente porque no creía poder vencer. Malicia no quería darle sin más ese título tan importante, ya que se temía que cualquier notoriedad colocara a su hijo en la posición de tener que defenderse contra posibles rivales.

Y no había muchos a los que Nalfein pudiera derrotar.

Malicia miró al hombre que se acercaba a Rizzen, sin reprimir su ceño fruncido. Nalfein era hijo de Rizzen, y este mantenía que Briza también era su hija, pero solo porque se le había indicado que así lo dijera, porque él sabía la verdad de la concepción de la niña, en la que no había participado. Sí que le había dado a Malicia su mediocre hijo Nalfein, solo otra característica decepcionante dentro de una larga lista. En ese momento, mientras lo miraba, a Malicia se le ocurrió pensar, y no por primera vez, que quizá ya hacía tiempo que debería haberlo sacrificado a la Reina de las Arañas.

Pero Malicia simplemente suspiró mientras se volvía hacia Nalfein. Rizzen era muy leal, nunca la cuestionaba y siempre se le caía la baba ante sus decisiones. Resultaba un amante adecuado, supuso, y tampoco era que sus amoríos fueran exclusivamente con él. Aunque la Matrona Malicia no quería admitirlo, porque prefería la excusa fácil y

culpar a Rizzen, teniendo en cuenta el número de sus amantes, no haber concebido más hijos en los últimos noventa y cinco años, sin duda, sería más por ella que por él.

—Ha dejado el complejo —informó Nalfein a su matrona.

—¿Se ha ido sola?

—Sobre un disco Xorlarrin. No quería molestarse en caminar.

—¿Le has dicho la respuesta?

Nalfein asintió.

—Ha inquirido cuál es la pregunta —añadió.

—Eso no es asunto de ella —replicó Malicia—. Todo lo que necesitaba saber era la respuesta.

Malicia sintió sobre ella las curiosas miradas de los dos varones, pero no le importó. La Casa Do'Urden llevaba demasiado tiempo estancada. Los días de esconderse mientras las casas que se hallaban por encima de ella se destruían las unas a las otras habían llegado a su fin. Era hora de que se plantara y reforzara su casa para hacerla merecedora de su posición actual; de hacer saber a las ambiciosas casas por detrás de la suya que no podían luchar contra ella, y de hacer saber a las que estaban por encima que atacar a Do'Urden las heriría demasiado como para que el ataque valiera la pena.

Lloth le había mostrado una oportunidad. No la desaprovecharía.

La suma sacerdotisa Briza Do'Urden se removía incómoda sobre el disco flotante mientras este planeaba sobre las retorcidas avenidas de Menzoberranzan. Cada estalagmita de la gran caverna había sido trabajada y ahuecada para servir como torre puntal de una casa drow. Escaleras curvadas y balcones cubrían la longitud de esas estructuras naturales, remarcadas con brillantes e inofensivos fuegos feéricos de varias tonalidades, desde el púrpura al rojo, y todos los colores intermedios.

Acercarse a las casas consolidadas ponía nerviosa a Briza; estaba sobre un disco mágico que portaba la identificación de la Casa Xorlarrin y, por tanto, el salvoconducto de la Matrona Zeerith, de la cuarta casa en la jerarquía de la ciudad, con una estrecha alianza con la Casa Baenre, la dirigente incuestionable de Menzoberranzan. Las casas consolidadas de Menzoberranzan no importunarían a Briza mientras esta se hallara sobre ese disco, sin duda. Pero la ciudad también estaba llena de pícaros impredecibles y su camino hacia las regiones altas de la caverna, que albergaban las casas más importantes, la llevaría cerca del Baenryn, las Calleshediondas, donde oportunistas con poco que perder se agrupaban en bandas.

Se recordó que era una suma sacerdotisa de Lloth, un título no

menor, así que, en vez de inquietarse, invocó a la diosa y se cubrió de protecciones y salvaguardas.

No las necesitó. Mientras planeaba sobre la rampa de la Qu'ellarz'orl, esa área en alto de la caverna, Briza se fue despojando de sus miedos a ser asaltada, pero tensó el rostro porque sabía que la juzgarían. Ante ella se hallaban las grandes casas de la ciudad, incluyendo a la mayoría de las ocho cuyas matronas se sentaban en el consejo regente. Sin duda, todas tomarían nota de su paso, y la relación entre la Casa Do'Urden y la Casa Xorlarrin dejaría de ser un secreto, si alguna vez lo había llegado a ser.

Por eso, le había sorprendido enterarse de que la Matrona Zeerith Xorlarrin le había enviado un disco para que la condujera a su reunión. Pero Zeerith solo quería presumir; no porque la Casa Do'Urden tuviera alguna importancia para las casas regentes, sino por los rumores resurgidos al celebrar Malicia sus cien años de matrona de que su casa había tenido tratos muy oscuros con la principal adversaria de la Casa Xorlarrin, una de bajo rango, pero con una formidable reputación: la Casa Barrison Del'Armgo. La Matrona Zeerith sin duda pretendía que la Matrona Soulez Armgo viera a Briza flotando por la rampa hacia el Qu'ellarz'orl.

Esto significaba que Briza no era más que un peón en el gran juego entre las casas, lo que le caía como un peso sobre sus fuertes hombros mientras pasaba ante el impresionante complejo de Barrison Del'Armgo, una residencia demasiado grande y fortificada para una casa de su rango, sin duda. Esa familia estaba muy abajo en la jerarquía, mucho más incluso que la Casa Do'Urden, pero a Briza no se le escapaba que, si esta le hacía la guerra a la Casa Barrison Del'Armgo, el resultado sería la derrota, rápida y catastrófica, de su casa.

Al otro lado de la celosía que vallaba el complejo Del'Armgo, diseñada como si fuera una red de intrincadas telarañas, los soldados Del'Armgo marchaban en estrecha formación con una perfecta cadencia. Siempre se encontraban marchando, practicando ejercicios, entrenando, y ninguna casa, ni siquiera dos casas juntas, podían presumir de un mayor contingente de guerreros varones. Y, para rematarlo, a estos los dirigía un joven maestro de armas llamado Uthegentel, quien se estaba convirtiendo de forma vertiginosa en una leyenda en la ciudad.

Muchos ojos se volvieron para contemplar el paso de Briza.

Esta permaneció con la vista al frente, fingiendo que no lo notaba o que no le importaba; aunque luego, muy poco después, sí que dejó de importarle, porque el disco subió la rampa hacia la sección noble y

pronto torció una esquina, lo que la colocó ante la cuarta casa de la ciudad.

De todas las familias drow, ninguna dominaba mejor la magia arcana que la Casa Xorlarrin. Aunque no era corriente en su especie, la Matrona Zeerith concedía a sus varones una gran libertad y un buen estatus social. Casi todos, incluso los que no podían asegurar ser de sangre noble, asistían a Sorcere, la academia de las artes arcanas. La Matrona Zeerith había puesto a esos magos a trabajar para decorar los muros curvos de su complejo, que estaban pintados en una ola de colores de fuego feérico constantemente cambiante, una fascinante danza que sucedía a través del espectro de la luz visible.

Almenas flotaban sobre lo alto de los muros, y elegantes escaleras curvadas se enrollaban por las estalagmitas y estalactitas del interior del complejo, atravesando grandes extensiones de espacio vacío para conectar las múltiples estructuras.

En el centro se hallaba una torre gigantesca y singular, que de algún modo parecía más alta que el propio techo que sellaba la gran caverna. Trucos mágicos similares engrandecían de forma exagerada los muros, que parecían extenderse por cientos y cientos de metros. Todo parecía ser a una escala que contrastaba con la posición de la casa…, y esa era exactamente la cuestión.

Briza se esforzó por calmarse mientras el disco flotaba justo delante de la gran puerta central de la Casa Xorlarrin, que se abrió para permitirle la entrada. Pegó un bote de sorpresa cuando comenzó a flotar entre sus hojas y se dio cuenta de que estaban ancladas, no a un poste de metal tallado, como había pensado, sino a un pequeño golem de hierro.

Briza se detuvo allí, disfrutando de la vista, y se dio cuenta de lo irónico que resultaba la despiadada rivalidad entre las matronas Zeerith y Soulez, porque de entre todas las casas de Menzoberranzan, esas dos eran las que más se apoyaban en los simples varones: Zeerith, en sus magos; Soulez, en sus guerreros.

Después de un suspiro exasperado, Briza condujo su disco hacia la gran escalera que subía hasta la puerta decorada de la gran torre central. Allí, la parte trasera del disco se alzó y la hizo caer de pie, sin ceremonias. Cometió el gran error de apoyarse en él mientras trataba de recuperar el equilibrio, porque el disco desapareció, lo que hizo que la pobre Briza se tambaleara y estuviera a punto de caer al suelo.

Ella y su dignidad consiguieron estabilizarse, sabiendo que tenía muchos ojos encima y que, en esa casa en concreto, muchos de los que pudieran atreverse a reírse de ella serían varones.

Eso la hizo enfadar, pero rápidamente se recompuso y controló su

expresión. Fue hacia la puerta, que se abrió antes de que ella llegara. Allí había un varón en una gran túnica púrpura, salpicada con dibujos de arañas y explosiones estelares. Su curioso corte de pelo, largo y colgante por delante de los hombros, pero corto en la nuca, daba cuenta de que se trataba de Horrodissomoth, el mago principal de los Xorlarrin y antiguo maestro de Sorcere, quien había estado a punto de superar al gran Gromph Baenre en la competición por el cargo de archimago de la ciudad.

—Bienvenida, sacerdotisa Do'Urden —la saludó con una profunda reverencia—. Ven conmigo; se te espera, naturalmente.

—Naturalmente —repuso ella, con un tono con el que pretendía recordarle que, a pesar de todos sus méritos, él era un simple varón y ella una suma sacerdotisa de Lloth. Él tenía, al menos, doscientos años más que ella, pero, aun así, en Menzoberranzan, había hecho bien en inclinarse ante ella.

La fornida sacerdotisa Do'Urden enderezó sus amplios hombros y apretó la barbilla mientras caminaba junto a Horrodissomoth hacia el elegante salón del trono de la Casa Xorlarrin.

—Mi gran matrona —dijo él cuando por fin llegaron al pasillo situado ante el trono, otro disco flotante, pero con unos reposabrazos adornados y un respaldo alto cubierto de runas que iban pasando mágicamente, escribiendo plegarias a lady Lloth. Si centraba su atención en ellas, a Briza le parecía oír las palabras, susurradas con magia.

—Gran Matrona Xorlarrin —dijo también Briza, y le concedió una pequeña inclinación.

—Se me ha recordado que hoy es tu cumpleaños, sacerdotisa Briza —repuso la Matrona Zeerith—. Y así es, sin duda, porque recuerdo aquel día, hace cien años, cuando tu abuela se puso enferma de forma repentina y murió.

Había más que un poco de siniestra sospecha en sus palabras; Briza lo notó, y la pilló desprevenida, porque ¿cómo algo que tal vez había ocurrido cien años atrás podía tener nada que ver con el acuerdo que se estaba consumando ese día?

Sin mayor explicación, Zeerith siguió hablando.

—¿Has traído la alteración del conjuro de la araña de jade? —añadió con acritud—. Esperaba que fuera tu matrona quien me la entregara personalmente.

—La… tengo —tartamudeó Briza, dejando a un lado el desplante—. Y la pomada que pediste. No hay mejor alquimista…

—No hables de las habilidades de tu matrona en este lugar —le cortó la Matrona Zeerith—. Nosotros, en la Casa Xorlarrin, no

carecemos de los mejores instrumentos y practicantes de la alquimia de toda la ciudad. Simplemente, hay muchas pociones y pomadas demasiado mundanas para que les prestemos atención. Mejor es intercambiar, sobre todo si este intercambio es tan unilateral que deja en deuda a la otra casa.

Briza, orgullosa y enfadada, hizo bien en contener su réplica.

La Matrona Zeerith hizo un gesto a una de las sacerdotisas que estaba a su lado; Briza supuso que sería su hija, la suma sacerdotisa Kiriy. La mujer se adelantó rápidamente para coger el tubo de pergamino y el tarro de pomada.

—¿La Casa Tr'arach marchará pronto? —preguntó Briza.

—No sé de qué me hablas.

Briza clavó una dura mirada en la Matrona Zeerith, quien le respondió del mismo modo. A veces, las casas drow se hacían la guerra las unas a las otras y, a veces, otras sabían que se aproximaba una batalla. Pero no hablaban de ello, nunca, como le recordó la fría mirada de Zeerith.

—¿Cuándo será compensada la Casa Do'Urden por nuestros esfuerzos? —probó Briza de otra manera.

—Cuando el pago esté seguro —respondió Zeerith—. No te aconsejo dudar de la Casa Xorlarrin.

—No dudo.

—Bien, entonces, concluye el pago —repuso Zeerith.

Briza la miró con curiosidad, porque Kiriy ya había cogido ambos objetos.

—¿Cuál es mi respuesta? —clarificó la Matrona Zeerith.

Briza recordó la extraña conversación que había mantenido con su hermano Nalfein, justo antes de subirse al disco Xorlarrin. Él le había dado una palabra, una única palabra, para la Matrona Zeerith, aunque ella no tenía ni idea de por qué.

—¿Niña? —le insistió Zeerith al ver que Briza vacilaba demasiado tiempo.

—Sí —dijo Briza—. La respuesta es sí.

Zeerith Xorlarrin rio y bufó.

—¡Ah, siempre ha sido tan evidente! —dijo—. Tu madre, querida niña, es toda una tentación.

Una tentación.

Ese calificativo molestó a Briza, sobre todo porque sabía que era cierto. La Matrona Malicia era, sin duda, una tentación para cualquiera que pudiera ser tentado. Su apetito sexual y sus proezas se habían convertido en objeto de habladurías en todo Menzoberranzan. Y Briza no había resuelto aún si Malicia empleaba el sexo para

conseguir confidencias y ventajas o si, simplemente, era insaciable. Con nobles, plebeyos, hombres, mujeres, e incluso con drañas, se decía en esos rumores; no importaba. Muchos de esos susurros iban acompañados de risitas, claro, y más de unos cuantos, de desprecio y del juicio de que Malicia estaba actuando con menos dignidad que la que su posición requería.

Quizá fuera cierto, pensaba Briza a menudo, pero lo que parecía serlo incluso más era que su madre continuamente hacía avanzar a la Casa Do'Urden. En la Ciudad de las Arañas, en la religión de Lloth, poco importaba más y, sin duda, nada era tan banal como los placeres carnales.

—Sí —continuó la Matrona Zeerith, pensándoselo y riendo un poco, antes de volver a clavar los ojos en Briza—. Ni siquiera sabes lo que significa tu respuesta, ¿verdad?

Briza pasó un buen rato devolviéndole la mirada antes de negar con la cabeza.

—Me refiero a las implicaciones que tiene para ti —aclaró Zeerith.

—Quizá si me dijeras la pregunta —replicó Briza, pero Zeerith ya se reía a carcajadas antes incluso de que Briza hubiera acabado su petición.

—Vete, niña, vete —dijo la Matrona Zeerith, despidiendo a Briza con un gesto de la mano—. Dile a tu Matrona Malicia que la Casa Xorlarrin le entregará su premio cuando esté seguro.

Briza siguió mirando fijamente a la jefa Xorlarrin mientras andaba hacia atrás, alejándose del trono. Cerca de la entrada de la sala la recogieron un par de jóvenes magos, que la escoltaron a la salida y le informaron por el camino de que no había ningún disco que la fuera a devolver a su casa.

Mientras la puerta del complejo Xorlarrin se cerraba a sus espaldas, Briza pensaba que quizá no debería haber ido allí sola.

—Claro que la respuesta es sí —dijo la Matrona Zeerith a Kiriy y a Horrodissomoth en el salón del trono—. El parecido es inconfundible, ¡igual que su tamaño! ¡Me sorprende que esa criatura ogruna no partiera en dos a la pequeña Malicia al nacer!

Horrodissomoth, que también era el padre de Kiriy, rio con ganas.

—¿Te has acostado con ella alguna vez? —le preguntó de repente la Matrona Zeerith, ya sin hilaridad. Él carraspeó varias veces para aclararse la garganta antes de responder.

—No, claro que no.

—Creía que tendrías curiosidad —dijo Zeerith, decepcionada—. Yo la tengo. Esa Malicia se ha ganado toda una reputación.

—Bueno… —se atrevió a decir Horrodissomoth.

—¡Lo has hecho! —le acusó la Matrona Zeerith, pero su risa era mayor que cualquier señal de celos o furia.

—¿De qué va esto? —interrumpió la suma sacerdotisa Kiriy, frustrada. Cuando ambos se volvieron hacia ella con incredulidad, ella preguntó tímidamente—. ¿De qué estáis hablando?

—La respuesta ha sido sí —explicó Zeerith.

—¿A qué?

—El patrón Rizzen Do'Urden afirma ser el padre de la sacerdotisa Briza, pero cualquiera que los conozca a los dos, y haya visto también lo pequeña que es Malicia, dudaría de esa afirmación.

—Entonces, ¿qué se supone que significa esa respuesta?

—Que el padre de Briza es ese tosco guerrero, Uthegentel, de la Casa Barrison Del'Armgo —respondió Horrodissomoth, después de que la Matrona Zeerith se lo permitiera con un asentimiento.

Eso dejó a Kiriy con la boca abierta. Aunque de una casa menor, Uthegentel Armgo era considerado por muchos el maestro de armas más formidable de toda la ciudad; un drow gigantesco, del que se sabía que luchaba con un terrible tridente. Sin duda, muchos habían sido alzados al aire por él, ensartados en sus dientes asesinos y exhibidos como un trofeo.

—Y no fue ningún accidente —añadió la Matrona Zeerith, con una voz que de repente se había vuelto seria—. Se trató de parte de un intercambio.

—Por magia negra —dijo el mago—. Magia del parto, que no debería existir.

Kiriy lo miró sin entender.

—El empleo del poder de la creación, del acto de dar a luz, como un medio hacia una destrucción mayor —explicó Horrodissomoth—. Es una antigua técnica de gran poder, pero ha sido vetada y no está aceptada por el consejo regente.

—Pero ¿ese poder no sería dado por Lloth? —insistió la confusa mujer.

—No debería existir —fue todo lo que le contestó Horrodissomoth, y con gran frialdad.

—La Matrona Vartha Do'Urden estaría de acuerdo contigo —afirmó la Matrona Zeerith—. Pero si nuestras sospechas son correctas, entonces, debemos extremar la vigilancia cuando la Matrona Soulez Armgo o cualquiera de sus despreciables hijas esté preñada. Sobre todo, esa odiosa criatura Mez'Barris.

—¿Crees que han descubierto el secreto de la magia del parto? —preguntó Horrodissomoth.

—Le dieron a Malicia algo a cambio de permitir que Uthegentel se infiltrara en su casa como progenitor. La oportuna muerte de la Matrona Vartha es demasiado perfecta para tratarse de una simple coincidencia.

—¿Demasiado perfecta? —repitió Kiriy, tratando de seguir el hilo —. ¿Estás diciendo que la Matrona Malicia permitió que Uthegentel Armgo la dejara embarazada a cambio de una magia negra que le permitiera librarse de su madre?

—Eso parece —contestó Zeerith.

—Nunca he oído hablar de esa magia del parto —dijo Kiriy.

—Tomar el poder de la creación e invertirlo en destrucción —explicó Horrodissomoth—. Es demoníaco y oscuro.

—También lo es Lloth —le recordó Kiriy, y el mago solo pudo encogerse de hombros.

—Quizá la magia del parto sea dada por Lloth, o quizá no —respondió la Matrona Zeerith—. Pero es un secreto que muy pocos han descubierto, y uno de un gran poder, al parecer. La Matrona Vartha Do'Urden no era una sacerdotisa cualquiera. Se marchitó y murió en cuestión de horas. Y seguro que la Casa Barrison Del'Armgo está encantada con el ascenso de la Casa Do'Urden. Ahora tiene algo con lo que presionar a la Matrona Malicia, y seguramente absorberán su masa, si eso los beneficia.

—¿Absorber? —preguntó Kiriy, con escepticismo—. ¡La Casa Do'Urden es la casa mayor! ¿Por qué estamos hablando siquiera de esa familia Barrison Del'Armgo? Más de la mitad de las casas de Menzoberranzan están mejor consideradas y tienen un mayor rango.

Tanto Horrodissomoth como la Matrona Zeerith se rieron al oír eso.

—A no ser que tengas una muerte inesperada, lo irás viendo con más claridad a medida que pase el tiempo, mi niña —predijo la Matrona Zeerith—. La Matrona Soulez o su hija no tardarán en sentarse en el consejo regente. Ojalá la Matrona Baenre pudiera verlo y se librara ahora de los conflictivos Armgo, antes de que se hagan tan fuertes que resulte difícil erradicarlos.

—La Matrona Soulez tienen el gran favor de Lloth —les recordó Horrodissomoth.

—Entonces, quizá la Reina Araña no vea con malos ojos esa magia del parto —sugirió Kiriy, y el rostro de su madre se lo dejó claro. Mientras seguía pensando en ello, la joven suma sacerdotisa comenzó a visualizar lo que veía su matrona: que la única razón de que tantas matronas consideraran profana la magia del parto era porque ellas no habían descubierto cómo emplearla. O lo más probable era que, al ser

tan poderosa, fuera una amenaza real para las matronas, como al parecer había aprendido Vartha Do'Urden.

—¿Y ahora la Matrona Malicia viene a nosotros para que le ayudemos a asegurarse su preciado tesoro? —preguntó Horrodissomoth, meneando la cabeza con una expresión de desagrado en el rostro y con intención de cambiar de tema.

—Porque la Matrona Soulez Armgo aún no puede proyectar su poder para ayudar a Malicia en su búsqueda. Peor aún, Soulez Armgo se quedaría el tesoro para sí misma. O se lo daría a comer a Uthegentel para mantener satisfecho a ese bruto vanidoso.

Horrodissomoth se encogió de hombros, al parecer no muy convencido.

—He oído que ese podría derrotar a Uthegentel. Tanto él como Dantrag Baenre han sido testigos del progreso del joven guerrero desde lejos. Y, en todos los sentidos, es extraordinario.

—Ese será el problema de la Matrona Malicia, no el mío.

—Pero al ayudar a la Matrona Malicia, ¿no estaremos ayudando también a la Matrona Soulez? —preguntó una Kiriy aún confusa.

—Es una buena pregunta —dijo Zeerith a su hija—. Pero creo que no. La adquisición de Malicia enfurecerá a Uthegentel, ese estúpido medio ogro, que no soporta que lo comparen con él… Pero intrigará al hijo favorito de la Matrona Baenre. En breve, los ojos de la Casa Baenre estarán sobre la Casa Do'Urden y, por tanto, cualquier ventaja que la Matrona Soulez pudiera tener sobre la Matrona Malicia no la podrá hacer servir sin alertar a la Casa Baenre. La Casa Barrison Del'Armgo no se arriesgará a eso.

—Debemos cuidarnos de no subestimar a la Matrona Malicia Do'Urden —indicó Horrodissomoth—. Ella sabe que ahora es vulnerable, con su casa debilitada y ese ascenso, que aún no ha iniciado, hacia donde ya pueda oír los ecos del consejo regente. En un solo movimiento, se protegerá de esas casas menores que se planteen derrotarla, porque, si eso es todo lo que su reputación dice, estas verán que el coste sería demasiado alto; y también acabará con cualquier plan de Barrison Del'Armgo de absorberla.

—Y gana un acuerdo con la rival más odiada de la Matrona Soulez —añadió Kiriy, y la Matrona Zeerith asintió, reconociendo la perspicacia de su hija.

Muchas matronas tenían rivales y enemigas entre sus iguales, pero no había dos que se odiaran más que Zeerith y Soulez. Pocos lo hubieran supuesto, porque la distancia relativa entre sus rangos las convertía en enemigas aparentemente muy dispares. Pero Zeerith sabía la verdad y comprendía también que Soulez estaba ganando

poder exactamente como lo había hecho ella: colocando a hombres drow en posiciones prominentes. Sí, la Casa Barrison Del'Armgo ascendería deprisa, y, mientras otros miraran anonadados, Zeerith no se sorprendería cuando la predicción que antes había hecho a Kiriy se convirtiera en realidad: la Matrona Soulez, o, con más seguridad, su hija, tomaría su puesto en el consejo regente.

No era del todo imposible, pensaba Zeerith, que Mez'Barris Armgo se convirtiera algún día en la matrona de Menzoberranzan y desplazara a la gran Baenre.

Pero la advertencia de Horrodissomoth no era baladí, porque la Matrona Malicia Do'Urden, también de una casa sin mucha importancia, ya había conseguido tejer unos acuerdos impresionantes tanto con Xorlarrin como con Barrison Del'Armgo.

Y ese acuerdo incluiría otra fuerza a la sombra, una que ganaba potencia bajo el tutelaje de la Casa Baenre, y una con la que ninguna casa de Menzoberranzan deseaba enemistarse.

—Entrega el oro y los guerreros plebeyos acordados a Jarlaxle —indicó Zeerith a Horrodissomoth, refiriéndose al jefe de esa fuerza a la sombra.

—¿Tengo que hacerlo? Jarlaxle es insoportable.

—Que es por lo que debes hacerlo. No quiero tener nada que ver con él —respondió la Matrona Zeerith, pero era una mentira, porque ella ya había tenido mucho que ver con el vividor llamado Jarlaxle.

Pero Horrodissomoth, su esposo, no tenía por qué saber eso.

2
La carga demasiado silenciosa de la Casa Tr'Arach

Desde las sombras de un callejón junto a la puerta de la Casa Baenre, un joven drow con aspecto de dandi vigilaba a Briza Do'Urden salir corriendo de la Casa Xorlarrin. Se cogió el parche del ojo, una reciente adquisición mágica que había sido encantada para mostrarle cosas que los ojos no podían ver y para evitar que lo vieran cosas que no fueran ojos y lo alzó para observar mejor a la mujer. Ella no era mucho más joven que él, y pensó que sí, sí podía ver el parecido con el padre que le adjudicaban los rumores.

Sonrió astutamente mientras la sacerdotisa de la Casa Do'Urden avanzaba con cautela y no dejaba de mirar alrededor, como si esperara que una banda de asesinos apareciera corriendo para estrangularla. Él sintió una especial curiosidad, y cierta diversión, cuando ella pasó a toda prisa por delante del complejo de Barrison Del'Armgo.

Jarlaxle había oído esos rumores de una fuente en la que se podía confiar, así que, naturalmente, había buscado pruebas que los corroborasen. Insistía en tratar de saber la verdad de todo. Le resultaba particularmente importante estar informado, porque no tenía casa que lo protegiera; al menos, no formalmente.

El conocimiento era con lo que conseguía seguir vivo.

Bueno, eso y su evidente encanto; o, al menos, eso era lo que Jarlaxle le diría con insistencia a cualquiera que le preguntara, normalmente pasándose una mano por su corto pelo blanco, que había modelado y peinado con la pasta de cubos gelatinosos destruidos para que le quedara tieso en lo alto de su hermoso cráneo curvilíneo, como una corona de fuego blanco.

Él era de noble cuna, de las más nobles que pudiera ser cualquier varón de Menzoberranzan, pero no era rico. Aún. Porque tenía toda la intención de serlo. Que simplemente aún no hubiera alcanzado ese

glorioso objetivo no significaba que no pudiera actuar como si ya tuviera medios sustanciales. Dirigía una organización en ciernes, sobre todo a base de promesas y grandes visiones, y se gastaba más monedas de las que tenía en su elegante ropa y en unas cuantas chucherías útiles que no conseguía robar, como el parche del ojo.

Y, en la tierra de las sombras, Jarlaxle parecía un faro andante. Su ropa era siempre de colores brillantes: la elegante combinación de una deslumbrante camisa azul; un chaleco rojo, ajustado y hecho a medida, y un llamativo cinturón de plumas gigantes entretejidas, del que se rumoreaba que era mágico.

Abiertamente, solo llevaba un arma, un estoque, pero los que lo conocían sabían que en un instante podía tener en la mano cualquier otra, ya fuera una daga para lanzar, un puñal de varias puntas u otro estoque.

Naturalmente, con este pícaro, las armas, fueran las que fueran, eran más molestas que letales. Para matar, Jarlaxle normalmente encontraba otros medios más creativos.

Pero no estaba ahí para eso. Al menos, no justo en ese momento.

—Me alegro de que hayas venido —dijo, aún de cara a la avenida, ya vacía, aunque sabía que el contacto de la Casa Xorlarrin estaba justo detrás de él.

—Quizá Jarlaxle no sea tan listo como se cree —comentó Horrodissomoth.

—Solo me has encontrado porque yo quería que me encontraras —replicó Jarlaxle. Mentía sobre todo para cubrir su evidente desliz de haberse levantado el parche del ojo para ver mejor a Briza Do'Urden; este hubiera evitado que el mago Xorlarrin determinara mágicamente su localización. Pero nunca admitiría una verdad que hiciera menguar su misterio, así que siguió adelante—. Tenemos poco tiempo si la Matrona Zeerith de verdad quiere que se haga esto.

—¿Qué sabes? —preguntó Horrodissomoth—. ¿Qué noticias hay de las casas Simfray y Tr'arach?

—Nada definitivo. Pero hoy, las calles cercanas a ellos están extrañamente silenciosas.

—¿Comprendes lo que debes hacer?

—Comprendo mi paga —respondió Jarlaxle mientras se volvía de cara al mago.

—Es una cantidad muy considerable.

—Como habíamos acordado —el dandi extendió la mano, pero el mago no le entregó ningún saco de monedas y joyas.

—Debe ser entregado y debe estar vivo.

Jarlaxle suspiró impaciente, y no retiró la mano.

—Los contactos de la Matrona Zeerith han hablado conmigo largo y tendido. El trato está hecho.

—Yo, simplemente…

—Y ese trato incluía mi pago por adelantado —le recordó Jarlaxle.

—¿Sabes quién soy? —preguntó el altivo mago Xorlarrin, que sí que se hallaba entre los mejores de la ciudad.

—Lo suficiente para saber que las ballestas, los conjuros y los asesinos que te apuntan en este momento serían suficientes, en caso de necesitarlos —respondió Jarlaxle—. Y lo suficiente para dejar astutamente que me encontraras aquí, en este lugar, delante del complejo de la Matrona Baenre, muy amiga de tu Matrona Zeerith.

Horrodissomoth se irguió y miró al mercenario de reojo.

—Y muy buena amiga mía —añadió Jarlaxle.

—La mitad ahora —ofreció el mago.

—Y te entregaré la mitad de este guerrero que tanto te ha llamado la atención.

—No la mía.

—Entonces, la de tu matrona —mintió Jarlaxle, fingiendo desconocer cuál era la auténtica transacción.

—De la Matrona Do'Urden —se sintió obligado a corregir Horrodissomoth.

—Oh, claro, cuando Zeerith haya acabado con él. Ese es un buen premio, sin duda. Muchas mujeres nobles lo han estado observando desde lejos. La gracia de sus movimientos de lucha es simplemente asombrosa, o eso me han dicho.

—No finjas que no lo conoces personalmente.

—Mi querido Horrodissomoth Xorlarrin, yo conozco a cada uno de los drow de Menzoberranzan personalmente.

—¿Y a este?

—Es magnífico. Era demasiado bueno en Mele-Magthere, ¿sabes? Los maestros lo limitaban durante sus prácticas y combates de entrenamiento. No querían que avergonzara a los hijos de las casas nobles drow, porque él es de una tan baja que la batalla que se aproxima entre esta y la Casa Tr'arach ni siquiera se comentaría en el Qu'ellarz'orl, si no fuera por su presencia.

—No se comenta de ninguna forma.

—Pues estamos hablando de ella.

—Solo porque se ha pagado una recompensa por él…, por él vivo.

Jarlaxle se encogió de hombros. No importaba.

—Entonces, dame esa recompensa, y seguiré con mi trabajo. Retrásate más y tendrás que explicarle a la Matrona Zeerith que el guerrero en cuestión podría estar muerto o podría estar en manos de

Jarlaxle, que ha subido el precio.

Detrás de él, en alguna parte entre las sombras, Horrodissomoth oyó el clic de una docena de ballestas al cargarse; un susurro de una palabra arcana, que quizá activara una varita, y la salmodia de una plegaria divina.

Y, ante él, Jarlaxle permanecía tranquilo, con la mano extendida.

Horrodissomoth le pasó la bolsa con la recompensa.

—Y recuerda a la Matrona Zeerith que cualquier otro superviviente que aprese en esta lucha me pertenece a mí, legalmente y con su bendición y la de sus aliadas del consejo regente. Ese era nuestro acuerdo y el tesoro que yo más quería a cambio de mis servicios.

—¿Estás reuniendo un ejército, Jarlaxle? —preguntó el mago—. ¿Un ejército de renegados sin casa? Eso puede hacer que maten a un hombre, ¿sabes?

—Puede hacer que maten a un montón de drow —respondió Jarlaxle—. Más de los que te puedas imaginar, supongo.

El mago resopló.

—Date prisa, Jarlaxle, porque Tr'arach marchará esta misma noche.

—¿Cómo lo sabes?

El mago rio, chasqueó los dedos y desapareció en un abrir y cerrar de ojos.

Jarlaxle cerró un ojo y miró solo a través del parche, y su magia le aseguró que sí, que Horrodissomoth sí se había ido.

El joven mercenario suspiró aliviado, le dio unos toquecitos a la hebilla de su cinturón, lo que silenció los sonidos ilusorios de su inexistente ejército, y silenciosamente metió la recompensa en la bolsa que le colgaba del cinturón, que parecía pequeña, pero que podía contener todo el alijo de bisutería de un dragón.

Lo único que le quedaba por hacer era averiguar cómo, por los Nueve Infiernos, iba a sacar a ese joven guerrero, supuestamente magnífico, de la guerra entre casas que se avecinaba sin perder la mitad de su banda de mercenarios, todavía poco nutrida.

O su propia cabeza.

—Se está exagerando –le aseguró Duvon Tr'arach a su madre, la Matrona Hauzz—. Yo estuve con él en la Academia. Es un buen espadachín, sí, pero incluir a este diletante entre los grandes maestros de armas es una tontería.

—Se rumorea que ni siquiera Uthegentel Armgo quiere tener nada que ver con esa criatura Simfray —comentó Daungelina, la hija primogénita y primera sacerdotisa de esa casa menor. Acababa de

superar el cuarto de siglo de vida y ya había quedado claro que nunca llegaría a ser una suma sacerdotisa, pero ¿y una matrona?

Duvon soltó un bufido desdeñoso.

—Lo más seguro es que Uthegentel no quiera perder el tiempo con ese. ¿Por qué iba a hacerlo? ¿Qué ganaría con ello?

—¿Reputación?

—El gran Uthegentel ha matado a una docena de guerreros en una sola pelea. ¿Reputación? —sacudió la cabeza, molesto con lo que creía que era una sugerencia estúpida—. Solo con aceptar luchar contra ese crío Simfray de esa casa menor, Uthegentel reduciría su reputación.

—Tranquilo, hijo mío —ordenó la Matrona Hauzz—. La reputación de este crío es formidable, sea cual sea la opinión que te mereció durante el tiempo que pasasteis juntos en Melee-Magthere. Aunque me pregunto ¿cómo puedes estar tan seguro después de tantas décadas? Y también me pregunto por qué estás tan ansioso por esta batalla.

—¡La gloria de la Casa Tr'arach! —exclamó el joven guerrero, sin la más mínima vacilación—. Y puedo asegurarte, matrona, que si Uthegentel Armgo, o incluso Dantrag Baenre, ahora estuviera sirviendo como maestro de armas de la Casa Simfray, te pediría que te abstuvieras de esa batalla. Pero ¿por ese patético impostor? No. Le mataré con mis propias armas.

—Ten cuidado, hermanito –dijo Daungelina, con un bufido despectivo.

—Lo he visto. Sé cómo derrotarlo.

Daungelina puso los ojos en blanco, pero se giró para mirar a su madre, porque era evidente que nadie en la sala quería seguir con esa discusión. Si la alta opinión que tenía Duvon de sí mismo hacía que lo mataran derrotando a la Casa Simfray, sería una molestia, nada más. La Matrona Hauzz tenía grandes planes, y alianzas a punto de ratificarse en cuanto la Casa Tr'arach demostrara en el combate todo lo que valía; el fanfarroneo de su hijo no le preocupaba demasiado.

En solo unos cincuenta años, la Casa Tr'arach se encontraría entre las primeras veinte casas de la jerarquía de Menzoberranzan, de eso estaba convencida. La Matrona Hauzz probablemente nunca llegaría a sentarse en el consejo regente; en cambio, tenía toda la intención de que Daungelina sí ocupara uno de esos asientos.

—¿Están preparados los magos? —preguntó la Matrona Hauzz—. Aquellos a los que hemos contratado para comenzar el ataque, ¿estarán listos?

—Los magos Xorlarrin tienen un alto precio, pero siempre han demostrado valer más que el oro —contestó Daungelina; la llenaba de orgullo referirse indirectamente al hecho de que había conseguido

pactar con la poderosa cuarta casa. Ella, la simple Daungelina Tr'arach, había estado ante el trono de la Matrona Zeerith y había tratado con la formidable matrona como si ella fuera alguien a quien tener en cuenta.

—¿Y tus sacerdotisas?

—¡Los regarán con fuego! —le aseguró Daungelina a su madre—. Los dejaremos helados en sus botas, paralizados e incapaces de defenderse cuando los asesinos de Duvon caigan sobre ellos.

—Debe hacerse con rapidez —explicó la Matrona Hauzz—. Debemos actuar sin aviso y a toda velocidad.

—Solo dinos cuándo, mi matrona —ofreció Duvon.

—Acaba de hacerlo, imbécil —replicó Daungelina, y Duvon la miró de reojo, confuso—. Los magos Xorlarrin están en posición —continuó la primera sacerdotisa.

—No se me había comunicado.

—Eres un varón. Se te dice ahora —replicó Daungelina.

En el trono, la Matrona Hauzz rio y agitó la mano para ponerlos en acción.

Desde los muros de la Casa Tr'arach hacia la oscuridad salpicada de los tenues brillos de los fuegos feéricos de las casas menores, en la sección baja de Menzoberranzan, partieron sus soldados y sacerdotisas.

Todo permaneció en silencio, excepto por los susurros de los mirones, quienes hacían correr la voz de que una casa drow estaba marchando.

—Solo la verja —dijeron los dedos de Horrodissomoth a sus magos secuaces en el intrincado y silencioso lenguaje de manos de los drow. El grupo de seis levitaba sobre la avenida de la Casa Simfray, todos cubiertos por un campo de invisibilidad de masa, aunque a cada uno se le había entregado un conjuro que les permitía verse los uno a los otros. Un poco de magia difícil, pero que no representaba ningún problema para el poderoso mago de la Casa Xorlarrin—. Todos los rayos, todo el fuego. Solo sobre la verja.

—Un rayo será suficiente —le contestó mediante signos uno de los magos Xorlarrin.

—Todos —dijo Horrodissomoth en voz alta, aunque había prohibido cualquier vocalización que no fuera la suave salmodia necesaria para algunos conjuros. Quería indicar a los que estaban bajo él que tenía un plan… y que no le gustaba que lo cuestionasen—. En una rápida sucesión —añadió con los dedos—. Abrimos la verja y ya hemos acabado nuestro trabajo aquí, a menos que yo indique lo

contrario.

Cerró los ojos un instante para recordar las palabras de otro conjuro, luego miró hacia la avenida cuando su teniente le tocó el hombro. La vista de Horrodissomoth no solo estaba mejorada para contrarrestar la invisibilidad, sino que otras mejoras le daban una visión más aguda que la de cualquier otro drow normal. En cuanto se volvió, vio a la vanguardia de los guerreros Tr'arach, que avanzaba sigilosamente a lo largo del muro del complejo de otra casa menor.

—Contad hasta diez —indicó con los dedos a sus magos, y comenzó a lanzar su conjuro, uno que tardaba más en prepararse que una simple bola de fuego y un rayo.

Cerró los ojos y se concentró en su conjuro, de tal manera que ni siquiera notó el repentino y furioso ataque mágico que partió del grupo flotante para llevar la destrucción sobre la puerta de la Casa Simfray. Los rayos hicieron temblar las barras; las bolas de fuego derritieron las bisagras. Otros conjuros se unieron a la descarga, pensados para anular cualquier glifo o salvaguarda que los Simfray pudieran haber colocado en su entrada.

Un destello de hielo se solidificó, hasta que la siguiente bola de fuego lo convirtió en una humeante niebla.

Y más rayos cayeron para golpear el metal, para doblarlo y retorcerlo, hasta finalmente abrir la verja.

Con esos ataques, los magos Xorlarrin volvieron a ser visibles, pero solo durante un instante, hasta que Horrodissomoth recreó su camuflaje.

Les había llegado el turno a los guerreros Tr'arach, que entraron como una tromba, con las ballestas de mano chasqueando siempre que localizaban a un guardia Simfray. Flanqueando por los guerreros, llegó Duvon, el noble hijo de la Matrona Hauzz, y su guardia de élite, cabalgando sobre grandes lagartos de garras con púas que les permitían subir corriendo un muro o una valla con facilidad.

—¡Segundo plato! —indicó Horrodissomoth con los dedos, y sus magos comenzaron a preparase para la siguiente ronda de diversión mágica, en esta ocasión cargada de conjuros para tareas más específicas, como formar una red para bloquear un callejón o encantamientos para ralentizar los movimientos o robarle la magia a un enemigo.

A la señal de Horrodissomoth, los magos Xorlarrin se cogieron de las manos y dibujaron una formación en *v* mientras el mago de la casa, en el vértice, salía volando y arrastraba a sus ingrávidos secuaces tras él. Cruzaron la calle y subieron cerca de la escalera curvada de una de las torres más avanzadas que flanqueaban la entrada central y el patio

de la Casa Simfray.

Ahí esperaron, y se dispusieron a contemplar el combate que estaba comenzando entre Simfray y Tr'arach.

Desde el fondo de la avenida, Jarlaxle, cuyo parche derrotaba la invisibilidad, observaba la formación de magos voladores con una mezcla de inquietud (no quería tener que vérselas con magos Xorlarrin), esperanza (¿habrían sido enviados para ayudarle a atrapar al guerrero?) y admiración (porque sospechaba que esto solo significaba que Horrodissomoth conseguía dinero de todos las partes del conflicto).

—Seguramente luchará en las terrazas más altas —gesticuló con los dedos a su teniente principal, Arathis Hune. Jarlaxle asintió y luego ambos se ajustaron bien sus capas mágicas *piwafwi*; Jarlaxle dejó que el hábil asesino fuera delante. Fueron de sombra en sombra, cruzando la calle, y se deslizaron por detrás de la línea de guerreros Tr'arach, justo antes del segundo grupo de ataque, el que incluía a las sacerdotisas de la corte de la Matrona Hauzz.

La pareja alcanzó rápidamente el muro de Simfray, bastante lejos a la derecha de la puerta bombardeada. Arathis Hune se deslizó hacia un lado y Jarlaxle pasó por delante de él mientras sacaba lo que parecía un trozo de terciopelo azul de forma ovalada. Lo lanzó hacia delante, haciéndolo rodar mientras volaba, y, con la rotación, se alargó hasta doblar su tamaño y luego triplicó ese nuevo perímetro. Se pegó a la pared Simfray, y ahí se quedó; o mejor dijo, se fusionó con ella.

La tela se convirtió en un agujero en el muro antes sustancial y a través de él pasó Jarlaxle, seguido de Arathis. Al otro lado del muro, Jarlaxle tiró del borde y sacó el agujero, que volvió a convertirse en una simple tela ovalada, la cual se colgó de nuevo del cinturón.

Contemplaron el complejo ante ellos. La lucha ya había comenzado en los niveles más bajos de la torre de la derecha, no lejos de donde se hallaban.

Jarlaxle señaló la torre de la izquierda e indicó a Arathis que fuera para allí.

—¿Y si lo encuentro? —preguntaron los dedos del asesino—. ¿Voy a razonar con un guerrero letal en el calor del combate?

Como respuesta, Jarlaxle sacó una saeta para una ballesta de mano; parecía un poco más larga y gruesa que el típico dardo.

Cargada de veneno.

—¿Eso lo detendrá? —preguntó Arathis con los dedos.

Jarlaxle se encogió de hombros. El otro suspiró, algo que Jarlaxle

seguramente había visto ya. Era totalmente consciente de que constituían una nueva banda mercenaria, y corrían grandes riesgos para tratar de consolidar sus números y su poder antes de que alguna otra banda, o alguna casa drow, los absorbiera o los masacrara. Pero, aunque tanto Jarlaxle como Arathis comprendían que seguramente esta misión les iba grande, esa era la clase de riesgos en los que se cimentaban las reputaciones, y los futuros negocios. Eso no simplificaba la tarea, sobre todo cuando la lucha se intensificaba en ambas torres y las sacerdotisas de las dos casas llegaban a la escena, iluminando la oscuridad con golpes flamígeros, haciendo flotar martillos mágicos que atacaban por sí solos e inmovilizando a los oponentes con una parálisis mental.

Ese podía tratarse, sin duda, de uno de esos momentos que «les iban grandes».

—Reza por mí —signó Arathis—. Pero ¡no a Lloth!

A pesar de la tensa situación, Jarlaxle consiguió esbozar una sonrisa ante ese dicho, que se estaba convirtiendo en una letanía para su banda de mercenarios, todos ellos marginados de la sociedad matriarcal de Menzoberranzan por la misandria de la Reina Araña.

Arathis Hune se fue por la izquierda, y Jarlaxle hacia la torre de la derecha. Mientras que el asesino simplemente empleaba sus muchas habilidades para ascender, Jarlaxle se puso un par de guantes extraordinarios que le proporcionaban las propiedades pegajosas de las patas de una araña y activó uno de los varios conjuros que tenían sus fabulosas botas para conseguir levitar.

«Todo es cuestión de estilo», pensó.

Y fue subiendo, mano tras mano, corriendo literalmente por la pared de la torre.

—Ahí está tu amigo —signó uno de los Xorlarrin a Horrodissomoth, quien asintió, aunque no consideraba que el renegado Jarlaxle fuera su amigo.

—Y ahí está el premio —dijo otro, también con los dedos, dirigiéndolos a todos hacia una serie de puentes entre las torres, donde apenas comenzaba la batalla.

Los guerreros avanzados de la Casa Tr'arach, con un par de jinetes de lagartos entre ellos, salieron al puente desde la torre de la derecha, mientas que un pequeño contingente de defensores aparecía en el puente por la puerta de la torre de la izquierda. Claramente superado en número, el contingente Simfray fue reduciendo la velocidad; todos sus componentes excepto uno.

Ese único guerrero temerario salió impaciente, con una espada en

cada mano, ambas rotando a sus costados; luego una por delante, otra sobre la cabeza, luego cruzándose y de nuevo hacia atrás.

Una andanada de saetas de ballesta salió disparada desde el grupo Tr'arach y voló por el estrecho puente. Pero, entonces, ese guerrero Simfray se giró y se agachó, con su *piwafwi* al viento, para recoger en sus gruesos pliegues protectores todos los misiles que le estaban por alcanzar.

Detuvo esas vueltas justo cuando un lagarto con jinete saltaba sobre él, o trataba de hacerlo, porque una de las espadas alcanzó la barbilla de la criatura en el momento de descender. La otra le hizo un tajo en el costado derecho de la pata izquierda de la montura, y bajo esa pata se coló el guerrero en una voltereta, justo por delante de la estocada del hábil jinete Tr'arach.

En el mismo fluido movimiento, el luchador Simfray se tumbó de espaldas, encogió las piernas y pilló al lagarto en su descenso, no totalmente, pero lo suficiente para redirigirlo hacia la derecha, donde lo pateó con toda su fuerza, y los lanzó a él y a su jinete por encima de la baja baranda.

El lagarto se agarró a la baranda y aguantó; el jinete se fue hacia atrás, pero se mantuvo sentado, porque la propensión de esas monturas a correr por las paredes y los techos obligaba a que el jinete fuera atado a la silla. Lagarto y jinete trataron de volver al puente, pero el guerrero Simfray ya estaba allí, cortándole y pinchándole la cara al lagarto, ensangrentándole las fauces de nuevo y retrocediendo demasiado rápido para que la bestia pudiera atrapar la espada con los dientes. Al mismo tiempo, con la otra espada bloqueaba una estocada del jinete, colocando la hoja de canto y deslizándola rápidamente, hasta llegar a cortar la cuerda del estribo y la piel del lagarto. La montura se sacudió e, instintivamente, intentó morder a su propio jinete. Aunque el drow fuera lo suficiente ágil para evitar eso, esa situación le permitió al guerrero Simfray disponer de todo el espacio que necesitaba.

Saltó en el aire, se estiró por completo y le dio dos patadas al lagarto en la barbilla y el cuello, que lo lanzaron hacia atrás y lo expulsaron del puente, excepto por una sola garra, que agarró la última barra de la barandilla.

El guerrero Simfray no se entretuvo en acabar el trabajo. Cayó sobre el puente, rebotó para ponerse en pie y cargó hacia delante, después de todo ese intercambio, que no había durado más de unos instantes.

—¡Matadlo! —gritó a sus envalentonados camaradas, que de nuevo avanzaban con rapidez. Entonces, saltó para enfrentarse a los soldados

Tr'arach, que iban hacia él en fila de a dos, con el primer par blandiendo largas picas de múltiples hojas.

El campeón Simfray se fue hacia la izquierda, luego de nuevo a la derecha, en un mismo paso, y de nuevo hacia la izquierda, hacia la baranda del puente. Su zigzagueo forzó a los soldados Tr'arach a angular sus incómodas armas, pero se trataba de hábiles luchadores drow, por lo que fueron capaces de seguir sus movimientos sin ofrecer ningún hueco aparente.

Sin embargo, se sorprendieron cuando, de repente, él se abalanzó directamente contra ellos; aún se sorprendieron más cuando lanzó la espada de la mano derecha hacia arriba al aire, y los cogió totalmente desprevenidos cuando sacó un largo látigo del cinturón, lo sacudió de derecha a izquierda, giró la muñeca para enrollarlo por abajo y tiró de él hacia el otro lado. Antes de que los soldados pudieran extraer sus armas, antes de que uno, sabiamente, pudiera dejar caer la pica y desenfundar la espada, el campeón Simfray ya estaba sobre ellos, forzando a los dos enemigos hacia la derecha con una serie de punzantes estocadas, que se redoblaron cuando volvió a enganchar el látigo en la sujeción mágica de la cadera y recuperó la segunda espada, recogiéndola del aire mientras esta caía, con la perfección fruto de una larga práctica.

Entonces, los adelantó para regresar al centro del puente, girando mientras avanzaba entre los dos siguientes de la fila, y luego, entre los dos que iban detrás con las espadas que formaban un magnífico remolino, cada una enfrentándose a dos de los oponentes de su lado, bloqueando, pinchado, desequilibrando a los guerreros Tr'arach.

De un modo letal.

Porque detrás del campeón llegaban sus camaradas, siguiendo sus pasos, y cada par de luchadores Tr'arach que él pasaba se encontraba demasiado ocupado con ellos para pensar en perseguirlo.

La integridad de la formación Tr'arach sobre el puente comenzó a fallar.

Lo cierto era que apenas habían tenido la oportunidad de establecerla.

Todavía flotando con sus colegas Xorlarrin junto a la torre, Horrodissomoth miró alrededor. Como él podía verlos de todas formas, no tenía idea de quién, si había sido alguno, había lanzado otro conjuro que les había vuelto visibles.

—¿Quién ha lanzado el conjuro de ralentización? —preguntó, porque al mirar a los desmadejados luchadores Tr'arach, abajo, hacia el puente, sus movimientos parecían mágicamente ralentizados,

comparados con la mancha mareante que era el campeón Simfray.

El mago junto a Horrodissomoth soltó una risita y meneó la cabeza.

—La Matrona Zeerith debería haber conseguido un pago mayor de Malicia Do'Urden —comentó.

Horrodissomoth miró al magnífico guerrero, que ya había atravesado la línea, dejado a los invasores heridos, revueltos y desorganizados, mientras los guardias de la Casa Simfray caían sobre ellos. El campeón no vaciló, y no entró en la otra torre. En vez de eso, saltó desde el puente hasta la barandilla de la escalera que rodeaba la torre, se deslizó un poco por ella y, luego, saltó de nuevo desde la torre para cogerse al soporte del puente. Luego, saltó de vuelta a la escalera, y de vuelta a la torre, descendiendo entre tres y cuatro metros en cada salto, de un lado al otro, hasta que llegó al suelo formando un ángulo perfecto con las piernas al aterrizar, para lanzarse en unas volteretas que absorbieron el impacto. De nuevo, se puso de pie y corrió directo hacia el principal grupo de batalla Tr'arach, que estaba compuesto sobre todo de sacerdotisas muy sorprendidas.

Horrodissomoth se alegró de no estar allí entre ellas.

Colgado de la pared de la torre, Jarlaxle contenía el aliento tanto de inquietud como de asombro mientras el campeón Simfray pasaba botando por el costado de la torre, saltando de la barandilla al soporte del puente. Luego, volvía al costado de la torre; y repetía todo otra vez con tal facilidad y gracia que parecía como si hubiera estado practicando ese sorprendente y veloz descenso todas las horas de todos los días.

—Umm —masculló el listo mercenario mientras su presa botaba ante él y llegaba abajo. Solo «umm», porque por una de las pocas veces en su azarosa vida, Jarlaxle no encontraba las palabras adecuadas.

Al otro lado, vio un destello, una señal de Arathis Hune. Él contestó asintiendo para indicarle que se haría con el campeón para que Hune pudiera atender los otros asuntos, como habían acordado de antemano.

Aunque, cuando miró hacia abajo, Jarlaxle no tuvo ni idea de cómo podría llegar a acercase al derviche que ya corría por el suelo.

Ahí estaba su presa, en el campo entre las torres Simfray, corriendo y rodando entre llamas, jabalinas y dardos envenenados. Se acercó a una sacerdotisa, que agitaba un flagelo con cabezas de serpiente, pero uno menor, porque solo tenía dos cabezas venenosas…

… y luego ya no tenía ninguna, cuando la espada del campeón las

cortó.

Y, detrás de ese corte, su látigo restalló justo en el rostro de la mujer Tr'arach. Jarlaxle esperaba que el guerrero pasara corriendo, como había hecho en el puente; pero no, se lanzó con todo y acabó con la sacerdotisa con un gran tajo a la altura del cuello.

Ella estaba protegida por encantamientos defensivos; Jarlaxle lo supo al observar las chispas y los destellos de varios colores de esas barreras protectoras mágicas.

No sirvieron de nada.

La cabeza cayó al suelo.

Entonces, un soldado Tr'arach se le acercó feroz, con las espadas que bailaban y ondeaban, mientras cubría rápidamente la distancia.

Pero el campeón Simfray sacó su segunda espada e igualó esa demostración con brillante facilidad; cada golpe del invasor era detenido y desviado, una y otra vez, hasta que finalmente el guerrero Tr'arach se desequilibró un poco, solo un poco.

Pero eso ya era mucho para el campeón, que se lanzó a fondo, cortó al invasor en la parte trasera de la pierna y lo hizo caer al suelo, impotente.

—Debería haberle cobrado más a Zeerith —se lamentó Jarlaxle, que ya casi había llegado al suelo. Se detuvo allí, quieto junto a la torre, y se fijó en que el campeón no mataba a su oponente, a diferencia de lo que había hecho con la sacerdotisa.

El mercenario no tuvo tiempo de pensar en ello. De repente, todos sus esfuerzos por conseguir su premio viviente parecieron ser en vano, porque el campeón Simfray se detuvo de golpe, repentinamente; se paró donde se encontraba, sin moverse en absoluto, como si se hubiera quedado petrificado.

Y, un poco más allá, en el campo, se hallaba la primera sacerdotisa Daungelina Tr'arach, que, con una sonrisa malvada, indicaba al jinete de un lagarto, su hermano Duvon, según vio Jarlaxle, que fuera a matar al indefenso campeón, claramente paralizado por su poderoso conjuro.

Jarlaxle miró hacia la otra torre, esperando ver a Arathis Hune lo suficientemente cerca para que le fuera de alguna ayuda. Pero a su socio no se lo veía por ninguna parte… y él mismo se encontraba demasiado lejos para ayudar al campeón, que no tardaría en morir.

—Querida hermana, ¡así no tiene gracia! —exclamó Duvon Tr'arach mientras pasaba junto a Daungelina con su lagarto. Esta miraba fijamente al campeón Simfray, sonriendo malvadamente ante el éxito de su conjuro de inmovilidad.

—Solo acaba con él, estúpido —replicó—. Tu reputación ganará mucho, y les diremos a todos que derrotaste a este cobarde Simfray con tal rapidez que pareció que estuviera paralizado de miedo.

—Las mejores mentiras son verdades dichas con doble sentido —recitó Duvon, y aunque quizá lamentara un poco matar a ese varón indefenso, taloneó a su lagarto para que cargara, riéndose al hacerlo.

—Claro que —le gritó la primera sacerdotisa Daungelina— tu nueva reputación hará que Dantrag Baenre y Uthegentel Armgo se fijen en ti. Este último siempre busca desafíos que valgan la pena.

Duvon redujo la marcha y se volvió a mirar a su hermana, que sonreía aún más.

Pero no, decidió desoír esas advertencias. Quería esta muerte, sin importarle los riesgos. Lanzó, de nuevo, su montura a la carga, con las riendas en la mano izquierda y la derecha sujetando su excelente espada hacia fuera con el brazo extendido, a la altura del cuello de su víctima totalmente inmóvil.

Las sacerdotisas drow soportaban años de riguroso entrenamiento, más que los servidores de cualquier otro dios en Faerûn. Desde su más tierna infancia, a casi todas las niñas de Menzoberranzan, sobre todo a las de noble cuna, se les enseñaba la semántica, la somática y los componentes materiales de los hechizos de la mágica divina y los conjuros menores, donados por la gracia de Lloth. Cuando llegaban al Arach-Tinilith, la academia drow para sacerdotisas, aprendían conjuros más intrincados y poderosos, y entrenaban su cuerpo para canalizar la magia sin sufrir daño personal.

Pero todo eso solo era parte de su entrenamiento. También estaban inmersas en los estudios de las artes marciales y de reconocimiento: reconocimiento de las heridas que hacía falta sanar, de los poderes demoníacos demasiado grandes para controlar y de las víctimas de sus conjuros, como el campeón atrapado en el campo frente a la carga de Duvon.

Daungelina no había apartado los ojos de él desde que había lanzado el conjuro. Su hábil mirada buscaba cualquier movimiento, incluso un parpadeo, que pudiera revelar una debilidad en su conjuro.

Pero no, estaba paralizado, totalmente paralizado.

Al menos, así era como se le mostraba.

Porque este campeón también había entrenado desde su más tierna infancia. Mientras iba conociendo el mundo que lo rodeaba, había estado practicado específicamente para engañar a sacerdotisas de Lloth como esta, que, como todas, estaba demasiado segura de sus poderes y nunca hubiera creído que alguien pudiera conseguir librarse de uno de sus conjuros. Sin embargo, él había hecho justo eso: se

había resistido a su conjuro; al haberlo reconocido al completo, había sido capaz de contrarrestar el entrenamiento de ella y, por tanto, había podido reaccionar con un control total y perfecto.

El campeón no se movía, pero eso no tenía nada que ver con el conjuro de la sacerdotisa.

Así que fue toda una sorpresa para Daungelina cuando, al acercarse su hermano, justo en el instante anterior a su golpe de decapitación, el campeón Simfray se puso rápidamente en movimiento, se tiró de rodillas y avanzó su espada por lo bajo, como una pica, para hundirla en la cara del lagarto de Duvon.

El lagarto chilló y se sacudió, la espada de Duvon pasó por encima del guerrero arrodillado y, cuando Duvon trató de detener su montura, tirando de las riendas con ambas manos para comenzar a volverse, el látigo del campeón Simfray restalló en su rostro.

Instintivamente, Duvon se tiró hacia atrás, sobre el hombro exterior de su montura, que giraba; su peso fue demasiado lejos y volcó al lagarto herido justo sobre sí mismo. En un frenesí de dolor por la espada clavada y de confusión por la caída, el lagarto sacudió las patas, arañando, y el pobre Duvon no pudo hacer más que cubrirse y encogerse asustado, esperando que su montura no le arrancara ningún órgano irreemplazable.

O, incluso peor, temiendo por su impotencia contra el letal guerrero que debería haber caído bajo su espada hacía unos segundos.

Pero sus temores eran infundados, vio con cierta sorpresa… y alivio. El campeón corría hacia delante, temerario e imprudente, cargando contra su hermana y sus guardias.

Jarlaxle saltó de la torre y disparó su ballesta de mano al noble hijo Tr'arach caído, pensando que sería bueno salvarlo.

Pero, mientras lo hacía, un par de guerreros Tr'arach aparecieron por la curva de la torre detrás de él, corriendo hacia el campeón Simfray. El primero se detuvo y se agachó, y el segundo rodó sobre la espalda de su compañero, volviéndose al hacerlo, de modo que rápidamente los dos estaban frente a Jarlaxle y corrían hacia él.

«Eso no ha ido bien…»

Por puro reflejo, el mercenario tiró de la cuerda que era su cinturón y la pasó por las trabillas del pantalón, dejando caer sus bolsas, la mágica y la normal. Lanzó la cuerda al suelo ante los enemigos. Uno de ellos sonrió perversamente: ¡como si un objeto tan mundano pudiera distraerlos, y, menos aún, hacerlos tropezar!

Pero la cuerda se convirtió en un serpiente viva, larga y gruesa, y la sonrisa desapareció inmediatamente del rostro del guerrero. Se

trataba de una constrictor con una cabeza en cada extremo, que los atacó inmediatamente con las dos y se les enrolló en los tobillos. Consiguieron no caer, e incluso volver las espadas hacia la serpiente, hasta que Jarlaxle, más rápido, sacó una varita de un pliegue de su capa *piwafwi* y pronunció una orden; un puñado de pasta pegajosa y viscosa salió disparado, cayó sobre los dos guerreros y los lanzó hacia atrás, al suelo.

Ahí sí que quedaron enredados de verdad, con la serpiente apretando y la pasta pegajosa sujetándolos.

—¡Vuestra casa ha fracasado! —les dijo mientras salía corriendo hacia la otra dirección—. Pero ¡tengo un lugar para vosotros!

Esperó que eso fuera cierto, claro, pero parecía carecer de importancia porque se centraba en el campeón Simfray y los nobles Tr'arach, y veía que el área ante su premio se convertía en una mancha semitranslúcida de espadas que giraban, invocadas mágicamente. El aire alrededor se llenó de flotantes telarañas pegajosas, mientras que otro guerrero Tr'arach saltaba sobre el campeón por atrás.

La mueca de espanto de Jarlaxle rápidamente se convirtió en una mirada de pura incredulidad, después de que el campeón Simfray comenzara a moverse rápidamente, girando hacia todas partes y dando tajos con su única espada para bloquear las telarañas. En el último instante, llevó su espada hacia atrás con tal velocidad y fuerza que desvió la del guerrero Tr'arach. El campeón se tiró al suelo rodando para hacer tropezar a su perseguidor.

Cuando el guerrero Tr'arach se tambaleaba, el campeón Simfray puso la mano del látigo sobre el suelo y se impulsó hacia arriba, invertido, para darle una patada doble en la espalda y enviarlo hacia delante, directo a la barrera de espadas que había invocado la primera sacerdotisa.

El guerrero Tr'arach gritó, pero solo un instante, y luego su cuerpo quedó hecho pedazos; su impulso y el movimiento de las espadas enviaron una neblina de líquido rojo y trozos de cerebro, hueso y carne por todas partes.

Y detrás de esa sanguinolenta confusión apareció el campeón Simfray, porque ahora las espadas estaban claramente marcadas con sangre. Invocó sus habilidades innatas de drow y creó un globo de oscuridad impenetrable en el aire, que tapó la barrera de espadas. Luego, se metió dentro de él como si fuera a rodear el escudo defensivo.

La primera sacerdotisa lanzó otro conjuro mientras sus guardias personales corrían hacia el lugar, esperando que el campeón surgiera

por un lado del globo.

Pero no, el guerrero Simfray invocó otra magia habitual de los nobles drow, la de la levitación, y, en vez de cruzar el globo de oscuridad, se elevó para salir de él, alzándose por encima de la barrera de espadas, en el ángulo justo para poder superarla. Paró su conjuro de levitación mientras bajaba y aterrizó ágilmente sobre el suelo, justo delante de la sorprendida Daungelina.

A pesar de todos sus guardias y protecciones, y de la gran cantidad de magia otorgada por la Reina Araña a su devota sacerdotisa, la primera sacerdotisa de la Casa Tr’arach murió. Así, sin más.

3
NADIE GANA

Jarlaxle esbozó una mueca de asco ante esa repugnante muerte, pero también estuvo a punto de reírse en alto al ver la precisión y la eficacia que el campeón Simfray había demostrado al cortarle el cuello a Daungelina Tr'arach. Y también su brutalidad, algo que le dio que pensar, porque parecía haber disfrutado de verdad matándola.

Jarlaxle no pudo evitar notar el gran contraste que había entre el modo en que el campeón había controlado sus golpes contra los guerreros comunes de la casa invasora, o incluso contra Duvon Tr'arach, y el hecho de que hubiera acabado por completo con la sacerdotisa.

Cuando el cruel Simfray se volvió contra los guardias de Daungelina, Jarlaxle estuvo a un paso de gritarle que fuera clemente, porque cualquier varón drow salvado podía añadirse a su incipiente banda de mercenarios. Pero estaba casi seguro de que al campeón Simfray no le importaba en absoluto su negocio. Sin embargo, no hubo necesidad de gritarle, porque el par de guardias pareció reconocer que ese único guerrero los superaba en número y, por tanto, con su propio campeón y su primera sacerdotisa muertos en el campo, decidieron salir huyendo.

Pero el alivio de Jarlaxle ante sus potenciales reclutas duró poco, porque la barrera de espadas desapareció y el campeón Simfray miraba hacia donde había llegado; miraba a Duvon, que gruñía y se sacudía en su sueño emponzoñado bajo su lagarto patas arriba; y, hacia atrás, a Jarlaxle, quien el poderoso espadachín sabía que no pertenecía a la Casa Simfray.

Y corrió cargando hacia él, restallando el látigo y haciendo rotar la espada.

Jarlaxle se dio la vuelta y corrió hacia la torre. Llegó a la pared, pero oía que el maestro de armas se le acercaba rápidamente por detrás. Así que saltó y empleó sus propios poderes de levitación para

escalar la pared lo más rápido posible.

Detrás de él saltó el guerrero hasta la pared y, luego, hacia arriba, lanzando el látigo, que a punto estuvo de alcanzarle el pie a Jarlaxle, al mismo tiempo que esquivaba hábilmente el trocito de tela rodante que este le había arrojado.

Rugiendo por su fallo, el guerrero saltó al suelo… y luego cayó tres metros más de lo que se había esperado, porque la tela ya había llegado rodando al suelo, se había ensanchado y se había convertido en un gran agujero, bajo él.

Jarlaxle bajó flotando rápidamente hasta el suelo y se posó junto al agujero mágico que había creado, sintiéndose muy satisfecho consigo mismo.

—Tenemos que hablar —le dijo al guerrero en la oscuridad de abajo, esperando que el brillante campeón Simfray no se hubiera herido demasiado con la caída.

Recibió su respuesta, tanto a su petición como a sus esperanzas, cuando un látigo restalló subiendo desde la oscuridad del agujero y se le enrolló en el tobillo; el sorprendido Jarlaxle perdió el equilibrio y se vio arrastrado hacia la oscuridad.

Flotando por encima de la batalla, Horrodissomoth Xorlarrin disfrutaba de esa escena, y se rio a carcajadas cuando el siempre petulante Jarlaxle perdió el equilibrio. Vio cómo el mercenario caía al suelo con fuerza y era arrastrado hacia el agujero, mientras trataba inútilmente de agarrarse al suelo.

Pero, en vez de buscar dónde sujetarse, al parecer, Jarlaxle cogió el borde de su agujero mágico y se lo llevó hacia dentro con él, porque este se dobló sobre sí mismo de repente cuando Jarlaxle desapareció de la vista. Un instante después, allí donde se había hallado el agujero, solo había el suelo normal, sin señal alguna del mercenario o del campeón Simfray.

—Jarlaxle lleva un saco sin fondo —comentó otro mago a Horrodissomoth—. La bolsa del cinturón contiene un bolsillo dimensional.

El mago de la Casa Xorlarrin esbozó una mueca de desagrado al oír esa información. Introducir un objeto extradimensional en los efectos de otro objeto extradimensional podía abrir grietas a través de los diferentes planos de existencia. Lo más habitual era que enviara al portador, y a cualquiera cerca de él que no estuviera sujeto a tierra, al Plano Astral, donde flotarían perdidos e impotentes para toda la eternidad.

Y ese era el mejor resultado posible ante una acción tan letal y

devastadora. ¡Mezclar objetos mágicos extradimensionales era algo que simplemente no se hacía!

Horrodissomoth sintió una punzada de lástima, e incluso se planteó si, una vez hubiera regresado a la Casa Xorlarrin, habría alguna manera de enviar una misión de rescate para intentar encontrar y recuperar a Jarlaxle y al campeón Simfray, por quien la Matrona Zeerith había pagado los servicios del primero.

Pero más por Jarlaxle, tuvo que admitir Horrodissomoth para sí, aunque nunca se lo llegaría a decir a nadie, y menos aún al propio Jarlaxle. Lo cierto era que le caía muy bien ese extraño mercenario; lo encontraba muy entretenido e incluso útil, en ciertas ocasiones.

Además, el campeón era digno de verse: ¡tal elegancia e inteligencia!

Sí, sería maravilloso rescatarle también a él.

—Ah, bueno —se lamentó Horrodissomoth a sus compañeros magos—. Después de todo, solo eran simples guerreros.

—¿Ya hemos acabado aquí? —preguntó otro mago.

Horrodissomoth miró hacia el puente y luego al campo que había abajo. La casa invasora huía, dejando a un noble drow caído y herido, y a otra muerta en el campo. A pesar de los esfuerzos de los Xorlarrin, y por muy intencionadamente escasos que hubieran sido, la Casa Simfray parecía haber resistido el asalto. Según las órdenes de la Matrona Zeerith, eso no debía ocurrir: ¡con este resultado, el campeón comprado no podía ser recogido!

Pero este había desaparecido, y, en tal caso, el resultado ya no tenía importancia.

—Sí —contestó a su séquito flotante, y dejó escapar un gran suspiro—. Ya es hora de irse a casa.

Otro visitante, que se movía sigilosamente por el complejo Simfray, no tenía ni idea de los acontecimientos que habían tenido lugar en el campo entre las torres. También entendía la necesidad de que hubiera una victoria de Tr'arach, o, al menos, de una derrota de Simfray.

Arathis Hume avanzaba con el ruido de una sombra, nada más, e iba deslizándose de habitación en habitación, de sala en sala, de escalera en escalera, en la torre principal de la Casa Simfray. La mayoría de los guardias de la casa estaban fuera, en el puente, luchando por los diferentes pisos de la otra torre. Las defensas de esta estructura, reforzadas por la magia de las sacerdotisas de esta casa, y por ese torbellino que se llamaba a sí mismo maestro de armas, habían mantenido a raya, hasta el momento, a los invasores Tr'arach.

La puerta principal, en la planta baja, y la que daba al puente no

habían cedido, y, por lo que veía Arathis, ningún invasor Tr'arach había penetrado en la torre del trono.

Pero él sí que había entrado, empleando una poción mágica que transformaba su sólido cuerpo en una nube gaseosa. Había evitado los glifos y otras salvaguardas colocadas en las ventanas porque no había pasado por ninguna de ellas, sino que se había colado a través de una grieta en la curvada pared.

No estaba seguro de cuánto iba a durar ese encantamiento; en ese sentido, las pociones eran muy poco fiables. Así que tenía la precaución de mantenerse cerca de recodos y rincones, o de muebles que pudieran ofrecerle algún tipo de cobertura si el conjuro se disipaba.

Oyó voces al llegar a una sala curva, por encima de la altura del puente y cerca de la cumbre de la torre, o eso creía. Flotó hasta el techo, se extendió plano a lo largo de la esquina y se quedó inmóvil, mientras un trío de sacerdotisas entraba corriendo, hablando excitadas sobre la victoria en el puente y el campo que había abajo.

—¡La Matrona Divina organizará un contraataque y acabaremos con la Casa Tr'arach! —dijo una, con una alegría evidente.

—Pero solo si podemos salvar a suficientes de nuestros guerreros —le recordó otra, y siguieron corriendo hacia el puente, sin dudarlo.

Debido al intensivo estudio que le había exigido Jarlaxle antes de embarcarse en esa pequeña aventura, Arathis Hune había reconocido a una de las sacerdotisas como la hija de la Matrona Divina, quien seguro que tenía un lugar en la mesa de guerra.

Eso significaba que la mesa de guerra ya no estaba completa, aunque su objetivo seguiría allí sin duda.

Arathis Hune sabía que se hallaba cerca, y también sabía ya que, confiadas por su victoria, las sacerdotisas Simfray habían roto su formación defensiva de oración, que era la práctica habitual de las casas drow que estaban siendo atacadas.

El ataque había fracasado y, por tanto, creían que las plegarias de poder coordinadas ya no eran necesarias.

Entonces, la Matrona Divina no estaría tan bien protegida.

—Pero ¡han sido rechazados! —protestó una joven sacerdotisa.

—¿A qué coste? —replicó la drow mayor, la Matrona Divina Simfray. Le acababan de comunicar la pérdida de su maestro de armas y consorte, el joven guerrero con el que había pensado tener una hueste de pequeños Simfray.

—No sabemos la totalidad… —comenzó a decir la joven sacerdotisa.

—¡Encontradlo! ¡Averiguadlo! —le gritó la Matrona Divina a la cara—. Si está muerto, tú estás muerta —miró furiosa hacia un lado, a la tercera sacerdotisa que aún permanecía en la sala, quien se hallaba ante su silla al otro lado de la mesa redonda y miraba inexpresiva hacia Divina.

—¡Las dos! —les gritó Divina.

La sacerdotisa no se movió, no reaccionó en absoluto, lo que provocó que la Matrona Divina se pusiera más nerviosa.

—¿Me has oído? —chilló—. ¡Encontradle! Quiero saber qué le ha pasado.

—Según dicen, ha desaparecido sin más —intentó explicarle la joven sacerdotisa que tenía al lado, pero Divina ni se volvió para mirarla, aún con los ojos clavados en la tercera en la sala, ante la inexplicable falta de reacción de la joven.

—Encontrad un dedo, encontrad un cabello, encontrad lo que sea de él para que pueda rogarle a lady Lloth que lo resucite —ordenó la Matrona Divina con un grave gruñido, y siguió mirando a la sacerdotisa que se encontraba al otro lado.

Entonces, sí que se volvió hacia la más joven, solo un momento, lo suficiente para gritarle que se fuera, antes de mirar de nuevo a la otra y repetir su orden.

La joven sacerdotisa corrió hacia la puerta.

La otra simplemente cayó, sin siquiera parpadear al estrellarse contra el suelo.

La más joven derrapó hasta detenerse y se volvió para mirar con asombro, más aún cuando vio al asesino, agazapado bajo la mesa más sagrada de la Casa Simfray, un lugar donde no podía estar. No era posible…

Su mente no podía comprenderlo, porque no había visto la nube baja que se había colado por la puerta y había cruzado el suelo de piedra, igual que la niebla sobre la superficie de un lago otoñal.

Dudó de nuevo, moviendo la cabeza en una impotente negación.

Debería haber seguido corriendo.

Un disco rodante, como una bandeja, pensó, pero, crepitando de energía luminosa, fue hacia ella desde debajo de la mesa. Alzó el brazo para bloquearlo, y lo hizo, pero el fino borde del disco se le hundió en la carne y los crepitantes arcos de punzantes rayos lo mantuvieron ahí, cortándole la carne y exigiendo su atención.

Y también exigió su atención, ¡demasiada!, que Arathis Hune fuera corriendo detrás, desde debajo de la mesa. Normalmente, este luchaba con una espada corta y una daga, pero en ese momento tenía la espada en una mano y un hisopo en la otra, que agitaba hacia delante

y hacia atrás mientras se acercaba. Pero, en vez de agua bendita, ese hisopo lanzaba aceite de desencantamiento, que cayó sobre la sacerdotisa herida y le robó todos sus conjuros personales de defensa, e incluso, durante unos instantes, los encantamientos defensivos de su vestimenta.

Esa era guapa, pensó Arathis Hune, y sin duda era una pena haberla encontrado en esa situación.

Pero las órdenes eran claras: ninguna sacerdotisa de la Casa Simfray debía sobrevivir a esa noche.

La espada corta y envenenada de Arathis Hune se hundió en el vientre de la mujer.

El asesino se volvió inmediatamente y arrancó su espada de filo serrado de la víctima condenada. Sin ni siquiera prestar atención a lo que tenía delante, se metió directamente bajo la mesa; acertó, porque la Matrona Divina había creado sobre él, en el aire, una bola ardiente, y sus fuegos donados por Lloth rugían desde lo alto.

La mesa protegió a Arathis Hune, que salió por el otro lado y se acercó rápidamente a la matrona, sacudiendo el hisopo de nuevo.

Horrorizada al reconocer el desencantamiento, Divina Simfray retrocedió. Alzó su flagelo con cabezas de serpiente, pero eso también falló; la magia se negó a acudir a su llamada para animar las tres serpientes.

—Mi señora —dijo Arathis Hune, alzando las manos en un gesto menos amenazador—. No tienes por qué morir aquí.

La matona Divina lo miró rabiosa.

—Soy Arathis Hune de Bregan D'aerthe.

—Una casa que no conozco.

—No es una casa, matrona —le explicó Arathis Hune—. Somos una banda de mercenarios; nos estamos haciendo fuertes en el Braeryn…

—¡Las Calleshediondas! —espetó con desprecio, empleando el nombre más vulgar de la sección más degradada de Menzoberranzan.

—La Casa Baenre nos conoce, y está de acuerdo —replicó Arathis Hune—. Y la Casa Xorlarrin nos ha pagado para venir aquí.

—¿Para ayudar a la Tr'arach? —notó que las tres serpientes de su flagelo empezaban a moverse.

—No. No —Arathis Hune calló e hizo una mueca cuando la joven sacerdotisa comenzó a gritar de dolor; supo, sin mirarla, que estaba boqueando y escupiendo sangre—. No, no hace falta que acabes mal hoy. Somos hombres, la mayoría, pero no exclusivamente. Tengo el permiso de Jarlaxle, quien nos dirige, de ofrecerte una posición de comodidad y poder. Tu casa está perdida, matrona.

Ella se echó a reír.

—Te equivocas. Los nobles Tr'arach yacen muertos en el campo. Aún controlamos nuestra casa.

—Pero sin vuestro campeón. Y vuestro control no es tan sólido como te han hecho creer; han entrado en la torre. Tienes solo una salida, y esa es venir conmigo, o si no me marcharé ahora y dejaré que la horda Tr'arach te atrape y haga contigo lo que se le antoje.

La Matrona Divina alzó su flagelo de tres cabezas, un arma formidable, y más aún en sus hábiles manos. Miró fijamente al asesino, pero el varón ni se inmutó.

—Debemos irnos —dijo este, y, luego, mientras ella le lanzaba una mirada dubitativa, añadió—: Podría haberte matado inmediatamente, cuando tu flagelo estaba desencantado. Eso lo sabes.

La Matrona Divina se humedeció los labios y miró alrededor. Tenía la esperanza de que una de sus sacerdotisas acudiera a ayudarla, algo que también temía Arathis Hune. Pero este mantuvo la calma, y eso inquietó a la matrona.

—Los magos Xorlarrin han abierto tu puerta —continuó él—. Sin duda lo sabes, porque la Casa Tr'arach nunca podría haber reunido todo el poder mágico necesario para realizar una entrada tan espectacular. Señora, debemos marcharnos ya.

La Matrona Divina miró alrededor y supo que no iba a aparecer nadie. Entonces, asintió y bajó su flagelo. Apenas lo tenía al costado cuando Arathis Hune se acercó, más rápido que las serpientes de Divine, y con una repentina y hábil estocada le hundió la espada en el vientre.

Ella se tambaleó hacia atrás, tratando patéticamente de alzar su flácido flagelo contra otro ataque, pero el asesino ya se había alejado fuera de su alcance.

—Como he dicho, te podría haber matado cuando aparecí delante de ti —dijo con sinceridad—, pero, bueno, mi espada tarda un rato en cubrirse de nuevo con ese exquisito veneno.

La Matrona Divina lo miró con odio, pero ya tosía y los labios se le enrojecían por la sangre que había comenzado a vomitar. Cayó de rodillas, luego dejó caer el flagelo y acabó bocabajo en el suelo.

Arathis Hune no iba a dejar pasar un tesoro como ese. Cogió un saco de su cinturón y metió en él el flagelo; luego esperó un momento para que las serpientes, separadas de su portadora, se tranquilizaran.

Algunas sacerdotisas de las casas inferiores pagarían bien por un objeto como ese. Muy bien.

—Jarlaxle no tiene por qué saberlo —susurró mientras recogía su tesoro.

4
Atando la telaraña

Jarlaxle entendió lo que había hecho: al tirar de los bordes del agujero hacia dentro, había creado un bolsillo extradimensional, un cubo de espacio extra, desligado del Plano Material de la existencia, desligado de todo excepto de sí mismo. Aun así, estaba muy desorientado; no se debía tanto a que el cubo de espacio extra estuviera girando sino a que su centro de gravedad no parara de cambiar. En un momento, él se hallaba sobre el suelo y, al siguiente, en una pared.

Le reconfortó pensar que el peligroso hombre con el que estaba encerrado seguramente estaba tan desconcertado como él; al menos, eso fue lo que creyó cuando oyó el tajo de una espada no lejos de su rosto y notó, luego, el restallar del látigo en su trasero mientras se revolvía en la absoluta oscuridad.

Y, entonces, se hizo la luz, una luz brillante, por voluntad de Jarlaxle, cuando tiró una bola de cerámica contra la pared, o el techo, o lo que fuera, y esta se rompió para dejar escapar un conjuro cegador.

Vio al campeón Simfray apartándose, alzando unos pliegues de su capa *piwafwi* para cubrirse los ojos.

—¡No soy quien tú crees que soy! —aseguró Jarlaxle.

—Creo que no eres nadie —le llegó la airada respuesta.

—Pues, no —replicó él, un poco herido. Pero se tragó su orgullo y añadió—: Puedo ayudarte, si me dejas.

—¡Traición! —fue la respuesta, y el campeón Simfray se abalanzó de golpe, con la espada por delante y el látigo en alto para darle a la cara a su adversario.

La buena fortuna estuvo con Jarlaxle, como solía ser el caso, cuando la orientación gravitatoria del espacio cambió de nuevo y los envió a él y a su oponente volando contra un lado.

El alivio solo duraría un instante, y Jarlaxle lo sabía, porque el campeón comenzó a corregir su posición (¡qué magníficos reflejos!)

incluso antes de tocar el suelo.

—No soy Tr'arach —aseguró Jarlaxle—. He venido por ti.

—¡Pues me vas a tener! —exclamó el campeón, atacando con una estocada, un tajo y el látigo.

Veterano en la batalla, Jarlaxle ya tenía la espada en mano para desviar, bloquear y esquivar los ataques. Pero ser un hábil guerrero y luchar contra ese brillante espadachín eran dos cosas diferentes, porque necesitaba toda su concentración para mantener a raya esas vertiginosas armas. Aun así, tuvo el ánimo suficiente para intentar aclarar su posición.

—¡Solo quiero ayudarte!

El campeón atacó de nuevo, pero con menos entusiasmo, y esta vez Jarlaxle pudo evitar los ataques con facilidad.

—Una casa noble ha pagado bien —dijo, alejándose del alcance del campeón.

—¿Por mi cabeza?

Jarlaxle puso los ojos en blanco.

—¡Solo si sigue unida a tu cuerpo! Escúchame: estoy tratando de ayudarte. Nadie va a matarte.

—De eso estoy absolutamente seguro.

—Muy bien. Bravuconería. Sí, eres un guerrero asombroso. Nadie discute eso. Pero déjame que te pregunte: por toda tu habilidad con las armas, ¿puedes sacarnos de aquí?

El campeón se irguió y lo miró fijamente.

—Exacto. A nadie que tenga algo de rango le importa la Casa Simfray o la Casa Tr'arach —dijo Jarlaxle, sin pelos en la lengua—. Y, en cualquier caso, ninguna durará mucho después de este día. Casas menores idiotas que no pueden permitirse perder ni un solo drow en la batalla —meneó la cabeza con desagrado—. ¿Y por qué? ¿Para ganar qué? ¿Acaso la Matrona Hauzz Tr'arach cree que algún día se sentará en el consejo regente? Es absurdo, y tú lo sabes.

—Quizá deberías habérselo dicho a ella.

—¿Y tu propia Matrona Divina?

El campeón sorprendió a Jarlaxle cuando escupió en el suelo.

—¿Tu madre? —preguntó Jarlaxle, y el guerrero rio.

—¿Tu amante?

El guerrero rio aún más.

—Pero eres Simfray… —razonó Jarlaxle.

—Solo porque me han dado ese nombre —respondió el campeón —. Pero eso, como todo esto, poco importa.

Por suerte, Jarlaxle captó perfectamente las inflexiones en la voz del hombre, de modo que, cuando el campeón invocó su magia drow

innata y produjo un globo de oscuridad absoluta, Jarlaxle no se sorprendió. En esa oscuridad, en ese espacio cambiante, supuso acertadamente que el luchador no iba a tener buena suerte, y, por tanto, al igual que el campeón, Jarlaxle invocó sus propias habilidades mágicas y lanzó otro conjuro de levitación. Flotó alzándose del suelo, que pasó a ser la pared, y se encontró con el campeón en medio del cubo negro, en un espacio de ninguna parte, y se enfrentó a él, estocada a estocada, tajo a tajo, en una violenta pelea.

Jarlaxle no podía creer cuántos golpes le llegaban desde la oscuridad; era como si el campeón estuviera blandiendo dos espadas y no solo una. Tenía que permanecer muy cerca de él para que el látigo no fuera efectivo, así que blandió sus propias espadas en una serie de cruces y barridos para cubrir tantos ángulos defensivos como pudiera.

—¿Quién eres? —quiso saber el campeón Simfray.

Jarlaxle estuvo a punto de sonreír al notar la frustración en la voz del guerrero.

—Un simple renegado sin casa.

—¡Entrenado como un hijo noble!

—Autodidacta.

—¡Embustero! —y siguió con la feroz descarga. Jarlaxle tuvo que rodar para alejarse y lanzar otra bolita de luz mágica, que no era lo que quería hacer; esos globos encantados no eran nada baratos.

El campeón se echó hacia atrás un momento.

—¿Por qué insistes? —preguntó Jarlaxle.

—¡Has atacado a la Casa Simfray!

—¡Ya no hay Casa Simfray, imbécil!

—La sacerdotisa Tr’arach…

—Yace muerta, sí, lo sé —le cortó Jarlaxle—. Te vi matarla. Tengo que decir que parecía que te produjera un gran placer.

—Porque se lo merecía —afirmó el campeón.

—¿Y los varones Tr’arach no?

Eso pilló por sorpresa al campeón justo cuando flotaba contra la pared del fondo y parecía dispuesto a apoyarse en ella para renovar el encuentro. Pero no lo hizo, no inmediatamente.

Así que Jarlaxle aprovechó ese momento de respiro y siguió insistiendo.

—Podrías haber matado a una docena, incluyendo al noble hijo de la Matrona Hauzz, pero no lo has hecho —dijo—. Porque ellos eligieron no pelear, ¿correcto?

El campeón se lo quedó mirando.

—La Casa Simfray está muerta —reiteró Jarlaxle.

—No puedes saberlo.

—Mi tarea es saber esas cosas. Pero si eso no te convence, que sepas que los magos que fueron contra vosotros eran Xorlarrin. Así que sí, amigo mío, puedo saberlo, a no ser que creas que Divina Simfray puede resistirse al poder de la Casa Xorlarrin.

Hubo un breve silencio.

—¿Quién te ha enviado aquí? —se oyó después.

—Los Xorlarrin.

El campeón gruñó.

—¡No para pelear! —explicó Jarlaxle rápidamente—. Solo para asegurarse de que no te mataran.

—Entonces, ¿para hacerme prisionero?

—¡No! —exclamó Jarlaxle inmediatamente, esperando que el campeón se lanzara sobre él—. Se te presenta una gran oportunidad, una que te proporcionará comodidad y posición, dinero y equipo encantado, más allá de todo lo que puedas cargar. Matronas poderosas tienen grandes deseos de contar con los servicios de Zaknafein Simfray —Jarlaxle calló un instante y, antes de que el campeón pudiera responder, añadió—: Quien solo desea matarlas, estoy seguro.

Eso hizo que el campeón se quedara pensando una vez más.

—Confía en mí, amigo…

—Yo no soy tu amigo.

—Pero deberías serlo, por el bien de los dos. Pero confía en mí, de todas maneras, aunque solo sea porque no tienes otra alternativa. Cuando digo que yo, más que muchos, lo comprendo, deberías creerme. No soy un renegado sin casa por elección, o debido a una guerra entre drow.

—Entonces, ¿cómo?

—Es una historia demasiado larga para contar aquí, aunque espero poder compartirla contigo disfrutando de un poco de vino feérico algún día pronto.

—Y… ¿qué vamos a hacer ahora?

—Marcharnos —respondió Jarlaxle—. El aire en este lugar no durará para siempre y no tengo ningunas ganas de ver cuál de nosotros cae primero.

—Y cuando nos marchemos, ¿qué querrá decir? ¿Dónde apareceremos?

—Justo donde entramos…, espero. Cuanto más esperemos, menos posibilidades habrá de eso.

—De vuelta a la lucha —dijo Zaknafein.

—La lucha ha acabado. Supongo que, en estos momentos, la Matrona Divina ya estará muerta y la Casa Tr’arach habrá huido.

Zaknafein lo miró mal, al parecer no demasiado complacido.

—Tu casa ya no existe, y eso es bueno —continuó Jarlaxle—. Al menos para ti. Quizá no tanto para la Matrona Divina y sus sacerdotisas. Y también será bueno para muchos de tus colegas, y para muchos varones de la Casa Tr'arach.

Jarlaxle vio un destello de intriga en el rostro del maestro de armas y supo que su instinto le había guiado bien. El campeón odiaba a las sacerdotisas de Lloth, odiaba el matriarcado de Menzoberranzan al completo y a la malvada Reina Demonio, que otorgaba a sus adoradoras el poder de imponerlo.

—Tengo agentes por toda la Casa Simfray, más allá del perímetro de la batalla, para recoger a varones supervivientes de ambos lados y proponerles que se unan a mi banda, si así lo desean —admitió Jarlaxle.

—¿Y quién eres tú?

—Soy Jarlaxle, y dirijo Bregan D'aerthe.

El campeón esbozó una expresión curiosa.

—¿Asesinos de alquiler? —preguntó, empleando una de las posibles traducciones del nombre drow.

—Mucho más que eso. Información a cambio de pago, sobre todo, y una banda de recolectores útiles para ofrecer bienes de valor..., ¡como tú!

—Nunca he oído hablar ni de ti ni de tu grupo.

—Bueno, pues ahora ya has oído de los dos.

—Y sigo sin estar impresionado.

—Dijo él, apoyado contra la pared de una prisión de la que no tiene escapatoria.

—Dijo él, preguntándose si debía matar o no al estúpido pretencioso que tiene delante.

—El estúpido pretencioso que puede salir de aquí —le corrigió Jarlaxle, y sacó una varita con la que se apuntó a sí mismo.

Pero el látigo de Zaknafein se la sacó de la mano, con un experto azote que envió la varita volando por el espacio hasta la mano de Zaknafein, que la esperaba; la volvió hacia sí y dejó que la orden le apareciera en el pensamiento.

—De verdad que no deberías... —comenzó a decir Jarlaxle.

—Les contaré tu desafortunado destino —replicó Zaknafein, y pronunció la orden, esperando ser teletransportado lejos de la prisión extradimensional.

En vez de eso, recibió un puñado de pasta pegajosa en la cara con tal fuerza que rodó contra la pared, o el suelo, o el techo, o lo que fuera que tuviera justo detrás, y ahí se quedó enganchado.

—He intentado advertirte —fue toda la disculpa que le ofreció

Jarlaxle. Sacudió la cabeza, se pasó la mano por el arreglado copete de pelo blanco, se compuso y, luego, se acercó y le sacó la varita de la mano al agitado cautivo.

—Volveremos a hablar muy pronto —dijo Jarlaxle, ayudando a Zaknafein a sacarse suficiente pasta de la boca para poder respirar. Esta no duraría para siempre, pero era más que suficiente para asfixiar a una víctima si se la dejaba sola.

Hecho eso, Jarlaxle localizó el borde de su agujero portátil y lo abrió lo suficiente como para arrastrarse fuera, al campo de batalla ya en silencio; se sintió muy aliviado al ver que su espacio extra dimensional seguía ahí. Los agujeros portátiles eran artículos muy útiles, sin duda, pero podían resultar complicados y a menudo impredecibles. Cerrar uno por completo estando dentro, como había hecho Jarlaxle, podía provocar una catástrofe.

De vuelta al exterior, el riesgo desaparecía, así que Jarlaxle cerró su juguete una vez más y lo recogió; volvía a ser solo un trozo de tela negra sin nada especial. Se lo metió, con su contenido, en el bolsillo.

El puente sobre él, el campo alrededor de él y la torre tras él estaban llenos de muertos, varones y hembras, Tr'arach y Simfray. Pero no había heridos, ni siquiera Duvon Tr'arach, así que supuso que Arathis Hune habría completado su tarea y que sus otros secuaces habían comenzado con eficiencia la extracción de los potenciales reclutas.

Su suposición se transformó en certeza cuando se dirigió al punto donde se había enfrentado, y luego enganchado, a los dos soldados Tr'arach con su varita. Allí se encontraba su «cinturón», colocado sobre el suelo, con la forma de la letra *j*, junto con su bolsa caída, cuyo contenido le hubiera parecido común y corriente a cualquiera que no conociera las órdenes para abrir sus bolsillos extradimensionales.

Jarlaxle suspiró aliviado cuando la recogió, pensando que se le habría caído accidentalmente durante la pelea cuando se había quitado su cinturón de serpientes vivas. Se le ocurrió pensar que, si hubiera llevado esa bolsa al caer en el agujero extradimensional, las magias en conflicto podrían haber causado serias fisuras en las barreras entre los planos.

Incluso Jarlaxle, que vivía para la aventura, no creía que eso hubiera sido nada bueno.

—Jarlaxle lo tiene —informó Arathis Hune a la Matrona Zeerith Xorlarrin.

El asesino vio que la matrona se sorprendía, aunque no tanto como

el mago de la casa, Horrodissomoth, que se hallaba a su lado.

—¿Y dónde está Jarlaxle? —preguntó la Matrona Zeerith.

—Seguro y a la espera de tus instrucciones.

—¿En la Grieta de la Garra? —quiso saber ella, refiriéndose a un abismo grande y profundo que atravesaba la enorme caverna en la Infraoscuridad que albergaba la ciudad de Menzoberranzan. De la Grieta de la Garra, infinitamente profunda y llena de esclavos kobold, se rumoreaba, entre los que se habían fijado en la banda hasta el momento, que también era la base de la banda secreta Bregan D'aerthe de Jarlaxle.

—Está seguro.

—¿Está siquiera en el Plano Material? —intervino Horrodissomoth, lo que provocó que la Matrona Zeerith frunciera el ceño.

Arathis Hune arqueó una ceja blanca mirando al mago.

—¿Y dónde más iba a estar?

—¿Acaso se sabe nunca con Jarlaxle? —repuso la Matrona Zeerith.

Arathis Hune se encogió de hombros.

—Mi mago está convencido de que Jarlaxle ha errado fatalmente al llevarse una bolsa extradimensional a un agujero extradimensional.

El asesino rio en alto.

—Jarlaxle nunca sería tan descuidado.

—Yo lo vi —insistió Horrodissomoth.

De nuevo, el asesino se encogió de hombros.

—No sé nada de eso. Solo sé que acabo de dejar a Jarlaxle y que tiene al campeón Simfray a su lado…, más o menos.

Ahora era la madre Zeerith quien arqueaba la ceja.

—Lo tenemos y está ileso —le aseguró Arathis Hune.

—¿Y su lealtad a la Casa Simfray?

—No hay ninguna Casa Simfray —aseguró el asesino.

De nuevo, Zeerith parecía un poco confusa.

—Los atacantes Tr'arach fueron rechazados, con nobles muertos.

—Gracias a los esfuerzos de Zaknafein, sí —respondió el asesino—. Pero la Matrona Divina está muerta, igual que todas sus hijas y parientes. No hay Casa Simfray.

—Entonces, ¿ganó la Casa Tr'arach?

Esta vez, Arathis Hune se encogió de hombros y rio.

—Pocos de su fuerza regresaron a su hogar. Muchos, incluidas todas las sacerdotisas que fueron a la Casa Simfray, murieron. Otros han tomado un camino diferente.

—Un cami… —la Matrona Zeerith se calló—. ¿Los ha cogido Jarlaxle? O, mejor dicho, ¿los cogiste tú para vuestra pequeña banda de pendencieros?

—No puedo hablar de eso.

—Acabas de hacerlo.

Ella sabía, claro, que Arathis Hune la entendía, y también sabía que él había querido que ella lo supiera. Él no había estado de acuerdo con la decisión de Jarlaxle de emplear ese momento para incrementar la visibilidad de Bregan D'aerthe, pero después de la guerra Tr'arach-Simfray la banda había absorbido cerca de ochenta guerreros, un par de magos y una sacerdotisa; una captura extraordinaria, dependiendo de cuántos sobrevivieran a sus heridas. Pero incluso así seguían siendo una banda incipiente y, evidentemente, tampoco podían estar seguros de la lealtad de los recién llegados. Pero, claro, Arathis Hune sabía que él no sabía lo que Jarlaxle sabía. Había otras influencias entre bastidores que probablemente tuvieran que ver con la primera Casa Baenre, guiando las decisiones de Jarlaxle, y Arathis Hune había estado junto a él el tiempo suficiente para confiar en el juicio de ese extraño tipo.

—¿Quieres que te entreguemos el premio a ti o la Matrona Malicia Do'Urden? —preguntó el asesino, cambiando de tema.

—Nuestra participación en esto nunca se debe mencionar. Llevárselo a la Matrona Malicia.

Arathis Hune hizo una reverencia y se dio la vuelta para marcharse, pero se detuvo para hacer una última pregunta.

—¿La Casa Xorlarrin tiene algún vínculo con la Casa Tr'arach, más allá de que pagaran a vuestros magos para abrirle el camino hacia la Casa Simfray?

—¿Qué estás insinuando? —preguntó Horrodissomoth.

—Quiere saber si nos importa o no si la Matrona Hauzz cae —respondió la Matrona Zeerith al mago, y su tono le dio a entender a Arathis Hune que no les importaba. Este sonrió y de nuevo se volvió para marchase.

—Dile a Jarlaxle que deseo hablar con él cuando acabe con los asuntos del momento —le informó la Matrona Zeerith mientras el asesino salía, y este sonrió ante la apropiada elección del verbo.

Horrodissomoth resopló desdeñoso cuando el asesino hubo partido.

—Olvida tu rabia —le dijo la Matrona Zeerith.

—Son advenedizos sin casa —replicó el mago—. Esa es una combinación peligrosa y una que no debería ser tolerada en el orden de Menzoberranzan.

—¿Orden? —repitió Zeerith—. ¿Has visto alguna vez a una sirvienta de Lloth?

—Hay un orden necesario en el caos —replicó el mago, obstinado.

—Y la incipiente banda de Jarlaxle ahora ya es parte de ese orden.

Horrodissomoth resopló de nuevo.

—¿Acaso crees que existen sin el beneplácito de la Matrona Baenre? —repuso la Matrona Zeerith, riéndose de él.

Horrodissomoth estuvo a punto de responder, pero prefirió removerse en silencio.

—Estás pensando demasiado en todo esto —le reprendió la Matrona Zeerith—. Ha sido una transacción menor hecha para nuestro beneficio. Nos hemos enterado de un importante secreto sobre la posible relación entre Uthegentel Armgo y la Matrona Malicia. La Matrona Baenre ha pedido a sus aliadas que vigilen de cerca a la Matrona Soulez Armgo y su familia. Me recompensará por esa información. Y hoy, además, hemos iniciado una relación con una banda de mercenarios que puede acabar siéndonos de gran valor. Finalmente, tenemos una buena relación con la Casa Do'Urden.

—¿Y por qué nos importa la Casa Do'Urden?

—Porque yo no la subestimo, sobre todo ahora que tendrá a Zaknafein Simfray entre sus filas, y, si fueras listo, tú harías lo mismo. La Matrona Malicia es muy astuta, lo bastante leal y lo suficientemente sabia para permitir que su casa sea fácilmente manipulada por sus superiores. Puede ser que un día se siente en el consejo regente, pero, incluso si eso no pasa, es muy posible que algún día, en el futuro, resulte ser una aliada útil de la Casa Xorlarrin. O un complemento, lo que no siempre es malo. Como mínimo, hemos equilibrado la lealtad de Malicia entre nosotros y la ascendente Casa Barrison Del'Armgo.

»Y, sea como sea, ya está hecho, y no requiere que pensemos o nos esforcemos más —le dijo a su mago—. Ahora es el momento de pensar en nuestras otras obligaciones. Observaremos desde lejos, mientras el juego continúa.

Horrodissomoth se inclinó para mostrar su aceptación, y esa fue la última vez que, durante las décadas venideras, alguien de importancia de la Casa Xorlarrin prestaría atención alguna a lo que ocurría en la casa menor llamada Do'Urden.

A posteriori, se demostraría que eso había sido una imprudencia.

5
REGATEOS CON BIENES REGATEADOS

La vacía cámara oscura se abrió de repente y un claramente sorprendido Zaknafein cayó de ella y descendió unos cuatro metros para aterrizar sobre un montón de mantas apiladas. Al menos, volvía a estar en el Plano Material Primario de existencia, aunque ahora en un pozo, iluminado por líquenes, en una profunda cueva. Rodó para liberase de la manta que le había parado la caída y miró hacia arriba, a sus captores, que lo observaban desde lo alto.

—Me disculpo por el insulto de dejarte caer de un modo tan brusco —dijo Jarlaxle—. Pero aún tienes tus armas, y te he visto usarlas muy eficientemente. Comprenderás mi cautela, estoy seguro.

—¿No me había ganado tu confianza en tu agujero negro? —gritó Zaknafein.

Jarlaxle sonrió, apreciando el sarcasmo, un arte que parecía perdido entre su raza, inteligente en todo lo demás. A menudo pensaba que quizá fuera porque todo lo que tenía que ver con lady Lloth era demasiado serio. Una palabra descuidada o una broma malinterpretada podía hacer que te mataran. O algo peor.

—Confío en que te hayas podido sacar toda la pasta de la nariz —dijo el mercenario como respuesta—. Esa es toda la confianza que te ofrezco en ese momento de nuestra inevitablemente larga y amistosa relación.

—Tu confianza es estimulante —repuso el maestro de armas capturado.

—Porque siempre está respaldada por la inteligencia.

En el agujero, Zaknafein rio por lo bajo.

—Bien dicho, renegado.

—Si no te importara poner tus armas, todas, en la cesta que tienes al lado, te sacaríamos de ahí —explicó Jarlaxle—. Aquí no eres un prisionero, pero no voy a permitir que andes por ahí con un látigo y una espada, o con esas dagas que llevas escondidas. Debo proteger a

mis socios, ¿sabes?

—A ti, quieres decir —le llegó la respuesta desde el pozo—. Tú y yo tenemos asuntos pendientes.

—Cierra nuestro libro de cuentas, Zaknafein. Comprende que lo que he hecho te ha salvado la vida…

—¿Y quién te ha dicho que yo quisiera eso?

La rabia que bullía fruto de esa respuesta, que claramente no tenía que ver con ese incidente en concreto, sino en general con la furia contenida, pilló a Jarlaxle por sorpresa.

—Bueno, en cualquier caso, tú no eras quién para elegir —respondió Jarlaxle—. No entonces. Y quizá encontrarás una vida más agradable ahora que te has librado de la Casa Simfray y, lo más importante, de la Matrona Divina.

El guerrero en el pozo lo miró mal, por lo que Jarlaxle se encogió de hombros.

—Tus armas y sales libre. O, si no, quédate ahí hasta que el hambre te haga razonar.

El mercenario hizo un gesto de cabeza a sus sicarios y, luego, comenzó a alejarse; sonrió ligeramente un par de pasos después cuando en el pozo, a sus espaldas, oyó el resonar de una espada contra el suelo.

Una fina cascada de agua caía por la pared y desaparecía por una abertura cortada en la base. Los líquenes brillaban en los muros a ambos lados de la cascada, pero no detrás, y esa extraña iluminación trasformaba la cortina de agua en un espejo.

Se hallaban en una cueva natural, pero los accesorios la hacían parecer todo lo contrario. Además de la extraña cascada, la cámara contaba con elegantes librerías esculpidas en gigantescos tallos de setas, en las que varios estantes sujetaban algunas estatuillas maravillosas de diferentes monstruos, mientras que otros estaban cargados de libros, más libros de los que Zaknafein había visto desde su época en la academia, cuando había visitado Sorcere, la escuela de magos.

Sillas de piedra blanca con gruesos cojines de color púrpura enmarcaban una chimenea decorada, cubierta de espadas y otras fabulosas aunque ineficaces armas ornamentales. Llamas naranjas y rojas bailoteaban entre una pila de cristales en la gran chimenea, pero no era un fuego auténtico, porque no irradiaba calor alguno en la cámara, donde no se necesitaba. Era un fuego feérico, como el que recortaba varias estructuras de la ciudad, creado solo para dar ambiente.

Y Zaknafein tuvo que admitir que ese efecto le parecía increíblemente alegre y encantador, quizá demasiado.

Se propuso recordar eso, y mantuvo la guardia en alto.

—Relájate —le dijo Jarlaxle, como si le leyera el pensamiento. El mercenario le indicó una mesa a un lado de la sala, llena de buena comida y botellas de vino—. Debes de estar hambriento, así que, por favor, come todo lo que quieras.

Zaknafein lo miró con suspicacia.

—Oh, ¿ahora temes que vaya a envenenarte? —preguntó Jarlaxle, fingiendo que le había herido los sentimientos—. ¿Después de todo lo que hemos pasado juntos?

El guerrero no apartaba la mirada de Jarlaxle mientras se dirigía hacia la mesa. Apenas había comenzado a comer cuando oyó al mercenario decirle algo a otro drow, un mago, a juzgar por su túnica, que inmediatamente comenzó a lanzar un conjuro.

Zaknafein siguió la mirada del mago hasta la cascada, que pareció reverberar como con una luz interna y luego formó, en su plano flujo, la imagen, perfectamente clara, de una mujer drow que, a juzgar por su atuendo, tenía una gran posición. Una suma sacerdotisa, o quizá incluso una matrona.

—Es atractiva, ¿verdad? —preguntó Jarlaxle.

Zaknafein se encogió de hombros, sin decir nada.

—Atractiva, inteligente y muy hábil en el arte de hacer el amor —explicó Jarlaxle.

—Y tú eres su consorte —aventuró Zaknafein, actuando como si no le impresionara.

Jarlaxle lo sorprendió con una carcajada.

—Nunca he estado con ella, de ningún modo. Quizá lo haga algún día.

—En su lecho, sin duda.

Jarlaxle tragó aire.

—No lo sé —dijo dudoso—. Conozco a su futuro esposo y es un drow de formidables habilidades marciales, tan formidable que no tengo ningún deseo de luchar contra él.

—¿Es para eso que estoy aquí? —preguntó Zaknafein, muy serio—. ¿Para matarlo?

El mago junto a Jarlaxle se echó a reír.

—El suicidio no está bien visto —contestó Jarlaxle, y el ceño de Zaknafein se convirtió en una mueca de furia cuando resolvió el acertijo.

—Matrona Malicia Do'Urden —explicó Jarlaxle, señalando a la mujer que se veía en la cascada—. Gracias a su astucia, su casa está

subiendo sin parar.

—He oído hablar de la Casa Do'Urden —admitió Zaknafein.

—Y ellos de ti —indicó Jarlaxle—. La Matrona Malicia ha pagado muy bien a una poderosa casa para asegurarse de que sobrevivieras a la guerra, aunque la Casa Simfray no lo hiciera. Te desea, abiertamente, como maestro de armas de la Casa Do'Urden y, privadamente, como consorte.

Zaknafein sabía que se notaba que quería matar a Jarlaxle en ese mismo momento, y no intentó disimularlo.

Pero el mercenario simplemente se burló de él, como si su actitud fuera ridícula.

—Hay destinos peores, amigo mío.

—Yo no soy tu amigo.

—Eso ya lo hemos tratado. Ya lo serás —repuso Jarlaxle—. Y anímate, porque acabas de conseguir más poder del que podrías haber imaginado. Prosperarás en la Casa Do'Urden, y la Casa Do'Urden prosperará contigo.

—De modos que poco me importan.

—No seas tan obtuso. Para empezar, te gusta la aventura y la batalla. Eso lo sé.

—Algunas batallas —admitió él.

—Bien, la Casa Do'Urden librará muchas batallas en las décadas venideras —le aseguró Jarlaxle—. La ambición de la Matrona Malicia durante la guerra solo es superada por su ambición durante el sexo. Podrás experimentar los dos. Pocas veces tengo celos, pero…

—Cierra el pico.

—Como quieras. Pero deberías entender…

—Aún estás hablando.

Jarlaxle se calló, se reclinó en la silla y dejó que Zaknafein mirara fijamente la imagen de la cascada un buen rato para que llegara a aceptar el repentino cambio de circunstancias.

—Debo entregarte a ella —le indicó Jarlaxle, después de esa larga pausa.

—¿Y si me niego?

—No puedes negarte. Es así de simple. Se te entregará a la Matrona Malicia y la Casa Do'Urden para tener una nueva vida.

—O mataré a cada uno de ellos.

—En eso, puedes elegir, aunque no veo que Zaknafein gane nada en ese caso…

Zaknafein los miró muy mal.

—La Matrona Malicia no ha tenido nada que ver con la caída de la Casa Simfray —le aseguró Jarlaxle—. Todo el mundo sabía que la

Casa Tr'arach iría contra vosotros, y ella simplemente quería asegurarse de que el elemento más valioso de la Casa Simfray fuera preservado y dedicado a un buen uso.

—¿Y ahora debo ser su juguete?

—O ella el tuyo —respondió Jarlaxle—. Todo es cuestión de percepción, ¿no? Tendrás un lecho caliente, muy caliente, si es que los rumores llegaran a ser remotamente ciertos; tendrás mejor comida de la que nunca has tenido, las mejores armas y armaduras que hayas imaginado, y una corte de poderosos drow mayor de lo que jamás hayas pensado. Sin duda, la Casa Do'Urden demostrará ser un hogar más digno de Zaknafein de lo que la Casa Simfray hubiera podido ser.

—Ten cuidado con lo que dices.

Jarlaxle se rio de él.

—Oh, no finjas que darías ni una simple espada por la Matrona Divina ni por los otros a los que antes llamabas familia. ¿No hemos hablado ya de esto en nuestro tiempo de intimidad juntos? ¿Crees que eres el único refugiado de la Casa Simfray que he aceptado en mi casa? He extraído a una veintena de tus colegas, Zaknafein, y ahora sirven a Bregan D'aerthe, y voluntariamente. Lo sé todo sobre ti y sé cuánto odiabas a Divine y a las otras sacerdotisas de esa miserable casa. Así que ahora vas a ascender de posición, a una que te ofrecerá oportunidades más adecuadas para alguien de tu extraordinaria habilidad.

»Así que, por favor, deja de esconderte detrás de ese ceño. No hace falta que me des las gracias ahora, pero algún día lo harás.

Sus palabras tan directas sorprendieron a Zaknafein y lo removieron por dentro. Durante muchos años se había escondido con éxito detrás de una mala cara, pero de repente le pareció ridícula ante la verdad de las palabras de ese extraño mercenario.

—Si acepto…

—No puedes no aceptar —le recordó Jarlaxle.

Zaknafein se detuvo a considerar la verdad de todo eso.

—Mejor para ti si acepto—dijo.

—A mí no me importa en absoluto —le aseguró Jarlaxle.

Se quedaron mirándose fijamente durante un buen rato, y Zaknafein creyó que Jarlaxle mentía sobre lo de que no le importaba el resultado. Sin embargo, de un modo u otro, lo que quedaba claro era que lo iba a entregar a la Casa Do'Urden.

—Mi pago está asegurado —informó Jarlaxle—. Todo lo que tengo que hacer es dejarte, vivo, en la puerta de la Matrona Malicia. Lo que pase después de eso no es de mi incumbencia.

—Si acepto —repitió de todas formas Zaknafein, obstinado—, te

pedíré un solo favor.

El severo rostro de Jarlaxle se fue suavizando lentamente.

—Lo haré si puedo, pero solo a cambio de que me asegures que no me matarás si algún día me acuesto con tu futura esposa.

Zaknafein suspiró e, impotente, negó con la cabeza.

—¡Te he pagado bien! —gritó la Matrona Hauzz a su cuenco adivinatorio, hacia el rostro satisfecho de Horrodissomoth Xorlarrin, que se hallaba al otro lado de su comunicación mágica.

—Y la puerta de Simfray fue destruida, como acordamos —replicó el mago.

—¡Observaste cómo mis fuerzas eran masacradas en el campo de batalla! ¡Viste cómo asesinaban a mi hija!

—No esperarías que la Casa Xorlarrin participara de la lucha en una guerra que no tuvo lugar.

Su extraña frase le sirvió a la Matrona Hauzz como frío recordatorio de que no debía hablarse de las guerras entre casas. No habían ocurrido si no se hablaba de ellas, pero, en cuanto alguien lo hacía, en cuanto la verdad de un ataque se extendía y se hablaba tan abiertamente que el consejo regente no podía ignorarlo, la casa agresora sin duda era castigada.

O, dicho de un modo más preciso, con toda seguridad era borrada del mapa.

—No, claro —contestó una abatida Matrona Hauzz.

—Retiraos tú y tu gente, y tomaros un tiempo para reevaluar —aconsejó Horrodissomoth—. La Matrona Simfray y todas sus sacerdotisas están muertas. Tus pérdidas han sido grandes, pero la Casa Tr'arach todavía puede recuperarse, y hacedlo sin vuestra principal rival.

—Mis hijos… —comenzó ella a decir.

—Aún te queda Dab'nay, que lo está haciendo bien en Arach-Tinilith. Y, anímate, porque Duvon no está muerto.

—¿Qué es lo que sabes?

—No tardará en regresar contigo —contestó Horrodissomoth, y agitó la mano para cortar la comunicación, con lo que el agua del cuenco adivinatorio de la Matrona Hauzz se volvió oscura.

La matrona drow apoyó las manos en el borde de ese cuenco y dejó escapar un gran suspiro. No había ganado, eso estaba claro. Más de la mitad de sus cincuenta soldados, sus tres sacerdotisas más poderosas, incluida Daungelina, la única suma sacerdotisa de la casa aparte de la

propia Hauzz, y dos débiles magos que llamaban a Tr'arach su casa estaban muertos o desaparecidos. La Casa Simfray aún estaba peor, sí, pero no tanto como para considerar eso una victoria.

—Es cierto —dijo Dab'nay a su espalda—. Me va bien en Arach-Tinilith. Me convertiré en una suma sacerdotisa, matrona, para servir adecuadamente a la Casa Tr'arach como primera sacerdotisa.

La matrona consiguió asentir sin mucho ánimo, pero no miró a su hija menor, que aún era muy niña, de apenas cuarenta años. Dab'nay había entrado en la Academia muy joven y ya había pasado más de cinco años allí. Había estado tan dedicada a sus estudios que la Matrona Hauzz no la había visto mucho durante ese lustro. Por eso, se había sorprendido al descubrir que había regresado a la casa ese mismo día. En ese momento, claro, parecía una afortunada coincidencia.

—He oído los mismos susurros que Horrodissomoth Xorlarrin, matrona —continuó Dab'nay—. Mi hermano Duvon vive, pero no se puede decir lo mismo de ninguna de las sacerdotisas de la Casa Simfray. Y a su tan aclamado maestro de armas no se lo encuentra por ninguna parte. Algunos dicen que lo enviaron volando a través de una grieta al Plano Astral, sin ligaduras, y, si eso es cierto, bueno, entonces, ya no está más.

—No es un gran consuelo —masculló la desgraciada Hauzz.

—¡Sí que lo es, matrona! —replicó una sonriente Dab'nay—. Si Zaknafein Simfray no vuelve a aparecer, entonces, haremos saber que fue Duvon quien lo mató. Nadie podrá negarlo. Y eso no es una ganancia menor para la Casa Tr'arach.

Quizá así fuera, se atrevió a pensar la Matrona Hauzz. Quizá la Casa Tr'arach pudiera recuperarse con facilidad. Si consiguieran llevar la reputación de Duvon a grandes alturas, la Matrona Hauzz podría tentar a soldados hacia su casa. Esta vez sí que se giró para mirar a su hija, asintiendo.

—Quizá —susurró—. Quizá.

Duvon sí que estaba vivo, y, de hecho, se estaba acercando a la puerta principal de la Casa Tr'arach.

—¡Maestro de armas! —le saludaron los dos guardias—. ¡Buenas noticias! Nos temíamos…

—¡Calla! —le ordenó el joven noble, con un humor arisco y derrotado, aunque sus heridas se habían curado totalmente gracias a conjuros mágicos y ungüentos—. Temíais que la Casa Tr'arach no sobreviviría, y con razón.

—Pero la Matrona Simfray está muerta —dijo uno—. Todas lo

están.

Duvon se encogió de hombros, como si eso no tuviera importancia.

—Reunid a todos los guardias avanzados —ordenó—. Hablaré con todos vosotros ahora mismo, aquí, para ofreceros otro curso de acción y uno que podríais encontrar de lo más rentable.

Ambos lo miraron escépticos.

—¡Ahora! —ladró él, y los soldados salieron corriendo.

Duvon hizo un gesto hacia atrás, hacia el pequeño corredor de entrada y la calle más allá, y dos sombras se deslizaron hasta un lado de la puerta de entrada del complejo Tr'arach.

Poco después, los guardias regresaron, junto con varios centinelas más, que habían estado apostados en las salas de guardia avanzadas.

—Podéis ir a la Grieta de la Garra, si queréis —les dijo el joven noble—. Y preguntar al drow que espera allí si os podéis unir a sus filas. Algunos seréis aceptados. En cuanto al resto, solo os deseo lo mejor, allá donde vayáis.

—Tu matrona te está esperando —dijo uno de los guardias en un tono severo, mientras que los otros miraban fijamente al sorprendente joven.

Había atraído su atención. Ese había sido su cometido. Pensó que era poco probable que alguno aceptara su oferta. Pero no importaba.

Porque no habían notado que Arathis Hune había colocado el agujero portátil de Jarlaxle en la pared, junto a la puerta, y tampoco que una segunda sombra se había colado en la estructura, silenciosa como la muerte.

—Matrona Hauzz, tu hijo te verá ahora —susurró en el oído de la centinela Tr'arach.

La mujer lo miró con cara de odio, y miró más allá a sus dos compañeros muertos, ambos asesinados con tal rapidez que ella ni siquiera había sabido que había un intruso hasta que fue la última en quedar en pie, con un cuchillo presionándole el cuello.

—¡Matrona Hauzz! —gritó la centinela, y llamó a la pesada puerta de la sala del trono—. ¡Tu hijo te verá ahora!

Oyeron el grito dentro, de alegría, al parecer, y luego los candados abriéndose y la barras corriéndose, junto con algunos cánticos susurrados para dispersar las muchas salvaguardas que se habían colocado sobre ese tan importante portal.

El intruso lo oyó y meneó la cabeza, asombrado de lo bien que esa extraña criatura Jarlaxle lo había planeado todo. Normalmente, ninguna matrona en medio de un conflicto hubiera abierto la puerta sin visionar mágicamente el corredor, pero Jarlaxle le había asegurado

que estarían esperando a Devon y, por eso, la entrada se aceleraría.

Dejó lentamente a la tercera centinela en el suelo, ya bien muerta después de empalarla con su espada, y se preparó para correr. En cuanto la gran puerta se movió, él la empujó con el hombro, apartando a la joven sacerdotisa drow que había girado el pomo.

Cayó sobre ella al instante, golpeándola con una descarga de golpes con la parte plana de las espadas gemelas, un ataque que parecía mucho más violento de lo que lo era en realidad, aunque seguramente le hubiera gustado infligirle heridas mortales simplemente por su posición.

La joven sacerdotisa se desplomó sobre el suelo.

—¿Quién eres? —preguntó la Matrona Hauzz desde la otra punta del salón, con el flagelo de cabezas de serpiente en una mano y una varita mágica en la otra.

—Lo sabes —dijo él, avanzando hacia ella.

—¿Quién? —repitió ella.

—Soy Zaknafein, naturalmente.

—Y estás muerto.

Le lanzó un rayo con la varita, pero él ya estaba fuera de su camino. Intentó golpearle con el flagelo, pero las espadas de Zaknafein fueron demasiado rápidas, y una cabeza de serpiente cayó al suelo.

Él se detuvo y empezó a dar toda la vuelta, moviéndose cerca de ella con una furia cegadora, blandiendo las espadas en una danza continua; con cada golpe alcanzaba las salvaguardas personales de Hauzz y enviaba una lluvia de chispas mágicas al aire. Ella creyó que él estaba cegado por su propio frenesí; pero no era así, porque aunque sus movimientos parecían demasiado furiosos, incluso aleatorios, seguían siendo coordinados y él mantenía un perfecto control.

Las cabezas de las otras dos serpientes no tardaron en seguir a la primera hacia el suelo. Antes de eso, ninguno de los golpes de la matrona había logrado alcanzarlo.

Ella trató de retroceder, pero él era demasiado rápido.

Ella trató de invocar su magia divina, pero el asalto incansable de él había agotado sus defensas mágicas, y sus vestiduras, a pesar de su poder defensivo, no iban a poder salvarla.

Él la alcanzó una vez, dos, una docena de veces, y las líneas rojas de sangre fueron apareciendo en ella. De algún modo, él se había situado detrás de ella, pero ella no lo supo, excepto quizá en su último aliento de vida, en la última imagen que captaron sus ojos, y se registró en su cerebro agonizante mientras su cabeza rodaba por el suelo.

—Ya está —dijo la sacerdotisa Dab'nay, poniéndose en pie al fondo

de salón. Se miró el gran morado que tenía en el antebrazo—. ¿Tenías que golpearme con tanta fuerza?

—Si fuera por mí, estarías muerta —respondió Zaknafein.

Ella se apartó cautelosa.

—Jarlaxle me dio su palabra —le recordó.

Zaknafein limpió las ensangrentadas espadas con las vestiduras de la Matrona Hauzz y, luego, las enfundó.

—Regresa a Arach-Tinilith a toda prisa y recoge tus cosas —le indicó—. Luego, ve a la Grieta de la Garra, frente a la torre sur de la Casa Oblodra.

La joven sacerdotisa lo miró boquiabierta.

—¿Quién te ha dicho eso?

—Jarlaxle —contestó Zaknafein.

—No, no puede ser. Debo quedarme aquí, como la Matrona Dab'nay de la Casa Tr'arach.

—Las cosas han cambiado, mi señora —le informó Zaknafein—. Ya no hay Casa Tr'arach.

—¿Y si me niego?

Zaknafein sonrió malicioso, miró hacia abajo y dio una patada a la cabeza cortada de la Matrona Hauzz, que rodó por el suelo hacia Dab'nay.

—En ese caso —contestó, sonriendo aún más—, no habrá sombra lo suficientemente oscura para ocultarte.

Cruzó el salón y se acercó mucho a ella.

—Pero no temas, porque Jarlaxle cree que eres impresionante y Bregan D'aerthe necesita sacerdotisas.

El ceño de Dab'nay no se hizo menos profundo.

—Si no deseabas tal destino, quizá deberías haber convencido a tu estúpida madre de que no atacara a mi familia —contestó Zaknafein a esa mirada, y, cuando lo hizo personal, el rostro de Dab'nay Tr'arach palideció completamente.

Luego, él la dejó y abandonó las ruinas de la Casa Tr'arach. Jarlaxle le había concedido su deseo: matar a la Matrona Hauzz, y, por tanto, Dab'nay no era la única que tenía que aceptar una vida nueva ese día tan azaroso.

6
CUIDADOSO CULTIVO

—No es una técnica perfecta —arguyó Jarlaxle—. ¿La Matrona Zeerith quiere que arriesgue la obra maestra que es Zaknafein?

—Se suponía que debías entregárselo a la Matrona Malicia limpio de sus recuerdos —replicó la suma sacerdotisa Kiriy.

—De algunos de sus recuerdos —la corrigió Jarlaxle—. ¿Quieres que olvide su entrenamiento?

—Eres de lo más irritante, Jarlaxle.

—¿Está descontenta la Matrona Malicia?

—No —admitió Kiriy—. Todo lo contrario, si nos creemos los rumores de sus gritos nocturnos.

Jarlaxle soltó una risita, meneando la cabeza ante la reputación de insaciable que tenía Malicia Do'Urden.

—Otra habilidad que no le han borrado los psiónicos Oblodra —dijo para reforzar su posición.

—Y, sin embargo, se te dio dinero extra para emplear a un psiónico de esa casa —le recordó Kiriy.

—Y así contraté a uno para asesorarme, y, de ese consejo, me replanteé si tu elección era la acertada —respondió Jarlaxle.

La expresión de Kiriy era dubitativa.

—No es una técnica perfecta, según me han dicho —repitió el mercenario—. Todo esto podría haberse ido al traste si hubiera dejado que el psiónico se metiera en la mente de este brillante guerrero. ¿Valía la pena correr ese riesgo?

—Quizá no —aceptó Kiriy… y extendió la mano igualmente.

—Tuve que pagar por el consejo.

Ella agitó los dedos, exigiendo la devolución de oro extra.

Con una media sonrisa y una risita, Jarlaxle sacó un pequeño monedero de su bolsa mágica del cinturón y se lo entregó.

—La Matrona Zeerith teme que podríamos haber metido una bestia desplazadora herida en casa de la Matrona Malicia —admitió Kiriy—.

Si el campeón Simfray está cargado de recuerdos que lo enfurecen…

—No lo está, y cualquiera que pudiera tener, en cualquier caso, no estaría dirigido a su nueva matrona —le aseguró Jarlaxle.

Kiriy esbozó una sonrisa cómplice.

—¿Has oído que la Casa Tr'arach ha caído? ¿Que la Matrona Hauzz fue asesinada y de una forma de lo más brutal?

—Hay susurros, sí —esa fue toda la confirmación que Jarlaxle le iba a dar, junto con una sonrisa astuta. Él entendió que ella lo sabía, sabía que le había concedido a Zaknafein la venganza—. Por favor, asegúrale a la Matrona Zeerith que Zaknafein no necesita que un psiónico Oblodra o un azotamentes le borre la mente y los recuerdos. Se comportará.

—¿Quién eres tú? —preguntó Kiriy Xorlarrin, incapaz de controlar una risita impotente.

—Un pícaro sin casa.

La suma sacerdotisa resopló y negó con la cabeza.

—Confío en que la Matrona Zeerith se sienta satisfecha con mi actuación —dijo él, haciendo una reverencia.

Kiriy permaneció laudablemente impasible.

—Si volvemos a necesitarte, te llamaremos —dijo ella, y se volvió para marcharse.

Jarlaxle se alegró de haber superado ese encuentro con tanta facilidad y de que los Xorlarrin estuvieran aparentemente de acuerdo con su decisión de no borrarle los recuerdos a Zaknafein. Desde un punto de vista estrictamente personal, Jarlaxle no quería hacer eso; en el corto tiempo que habían pasado juntos, se había quedado muy intrigado por el campeón Simfray, o mejor, Do'Urden.

Pero mientras bajaba hacia el Braeryn, pensó más de una vez en la posibilidad de que haber permitido a Zaknafein conservar todos sus recuerdos no hubiera sido una falta de consideración hacia el propio Zaknafein.

Cuando entró en el Micónido Supurante, una taberna que se enorgullecía de tener solo las peores bebidas de toda la ciudad drow, y vio a Zaknafein sentado en su mesa de siempre, con la cabeza gacha y los hombros hundidos, esa inquietante idea se reforzó.

El mercenario hizo un gesto hacia la barra; como todos los patrones de todas las tabernas de la ciudad, allí lo conocían bien y sabían qué servirle, así que se unió al maestro de armas de la Casa Do'Urden.

—¿Exhausto de nuevo? —preguntó, acercando una silla a la mesa antes de que le invitara a hacerlo—. La Matrona Malicia te está matando, amigo mío.

Zaknafein alzó la mirada hacia el mercenario.

—Yo no soy tu amigo.

Jarlaxle hizo otro gesto hacia el bar.

—¿Y por qué ibas a decir una cosa así? —preguntó—. De verdad, me has herido.

—Lo estarías si pudiera librarme del castigo.

Zaknafein se acercó el vaso a los labios y miró a Jarlaxle por encima del borde. Pero el mercenario vio algo más en ese ceño, algo menos amenazador.

—Entonces, ¿es malestar o agotamiento? —le preguntó Jarlaxle, con un guiño astuto.

—Pareces muy interesado —contestó Zaknafein—. ¿Por qué no vas y pruebas los dones de Malicia tú mismo, si no lo has hecho ya?

—¿Eso te molestaría?

El bufido de Zaknafein era sincero y el mercenario lo sabía.

—Al menos, ¿no es agradable? —insistió Jarlaxle.

Zaknafein se encogió de hombros.

—Su habilidad es innegable, y pocas practican con más diligencia —el guerrero no pudo reprimir una sonrisita, una grieta en el mal humor con el que se protegía. Jarlaxle se rio a carcajadas.

—Entonces, ¿qué es, amigo mío? —preguntó Jarlaxle—. Estás en una casa superior a la Simfray, de lejos, y una en la que se fijan las otras casas. Tu propia estrella se alzará junto con la Casa Do'Urden. La Matrona Malicia es lo suficiente ambiciosa para poder asegurar que habrá batallas en un futuro cercano; te ha llevado a su casa por tu espada, y tu… daga —lo dijo subiendo y bajando las cejas, lo que hizo que Zaknafein pusiera los ojos en blanco—. Para luchar y procrear. Así que ¿a qué viene ese malestar? ¿Por qué está Zaknafein fuera de la Casa Do'Urden esta noche, rondando por las Calleshediondas, bebiendo una cerveza y un vino muy inferiores a los que hay en el armario de la Matrona Malicia?

—Has pedido que nos encontráramos aquí —le recordó Zaknafein, con sequedad—. Como siempre.

—Cierto, cierto. Pero ¿por qué has venido? No me debes nada, y niegas que seamos amigos.

—Pagas por las bebidas.

—Ah, pero como ya hemos mencionado, tienes mejor bebida en la Casa Do'Urden, y estoy seguro de que la Matrona Malicia te permite beber toda la que quieras mientras no te deje inconsciente e incapaz de complacerla.

—Y Malicia me convierte en un estandarte de la Casa Do'Urden —soltó Zaknafein, y Jarlaxle tuvo, entonces, sus repuestas.

Se fijó en que era la segunda vez que Zaknafein se refería a Malicia sin usar su título; una ofensa que podía ser penada con la muerte en Menzoberranzan, donde las matronas eran supremas, incluso sacrosantas.

Zaknafein estaba aburrido, a pesar de la excitación que se le podía ofrecer en el lecho de la Matrona Malicia. Era un «estandarte», sin duda, que salía por los balcones de la Casa Do'Urden para lucir como la poderosa nueva adquisición de la Matrona Malicia y para recordar a las otras casas, tanto a las ambiciosas familias menores como a las temerosas familias iguales y a las eficientemente despiadadas casas superiores, que el coste de atacar a la Casa Do'Urden podía ser muy alto.

Pero Zaknafein no tenía ningún interés en proteger la Casa Do'Urden (igual que Jarlaxle sabía que no había tenido ningún interés en proteger la Casa Simfray), más allá de la pura supervivencia. No sentía ninguna lealtad hacia la Matrona Malicia, o hacia nadie, y la falta de un objetivo y de excitación estaban minando su sensibilidad. Que se lo hubieran llevado a una casa más estable, donde las batallas con las otras casas no eran tan corrientes como lo eran entre la mayoría de las casas menores como Simfray, no era, en opinión de Zaknafein, algo positivo.

Jarlaxle sonrió mientras estudiaba al guerrero, recordando la mirada en su rostro en la batalla de la Casa Simfray. Esa versión de Zaknafein nunca mostraría un ceño y unos morros como los que mostraba esta noche.

El camarero llevó las bebidas que Jarlaxle había pedido y Zaknafein fue a coger la suya, pero Jarlaxle lo agarró por el antebrazo y lo retuvo.

—No más por ahora —dijo.

Zaknafein lo miró con curiosidad.

En cuanto el camarero se hubo alejado, Jarlaxle comenzó su explicación.

—He encontrado un punto débil en las defensas de una casa notoria, Barrison Del'Armgo. Si somos listos, podemos entrar, y hay tesoros que conseguir, unos que despertarían un gran deseo en un guerrero como tú.

—¿Quieres que vaya a robar contigo? —le preguntó Zaknafein, incrédulo.

—Hay recompensas potenciales.

—Y costes potenciales.

—No me pareces alguien cargado de temor.

Eso hizo pensar a Zaknafein.

—Pero ¿por qué? —preguntó.

—Por la misma razón que tú has venido aquí —respondió Jarlaxle —. Para mantenerte en el límite del desastre. Para mantenerte vivo.

—¿Barrison Del'Armgo? —preguntó Zaknafein, después de callar un momento—. He oído hablar de esa casa.

—Quizá, si tenemos suerte, nos encontremos con el maestro de armas Uthegentel cuando estemos allí —repuso Jarlaxle, sonriendo— Entonces, podré saber si Zaknafein es tan poderoso como insinúan los susurros.

Jarlaxle sabía lo que estaba haciendo y esas palabras pronto provocaron que la pareja saliera del Micónido Supurante uno al lado del otro, con Zaknafein de mejor humor. Caminaba con un propósito y ganas, con las manos yéndosele a las empuñaduras de las buenas espadas envainadas en la cadera.

Pero Jarlaxle sabía que no las necesitaría. No esa noche. Porque había pagado generosamente por esa excursión.

Aun así, Zaknafein no se sintió decepcionado cuando el plan de Jarlaxle demostró ser perfecto, quizá hasta demasiado perfecto, y la pareja se coló en el complejo de Barrison Del'Armgo y llegó hasta una pequeña estalagmita que contenía una armería secundaria.

No sonó ninguna alarma, ningún guardia fue a por ellos. En poco rato, la pareja ya había vuelto a salir sin que nadie los hubiera detectado, por lo que Zaknafein pudo percibir. No iban cargados de botín, pues solo habían cogido dos objetos, dos espadas, y habían dejado otras dos atrás.

Cualquier decepción ante la falta de enfrentamiento armado que Zaknafein pudiera haber sentido estaba mitigada, sin duda, por el hecho de que ahora unas espadas mejores que las que había dejado atrás le colgaban de las caderas.

—Nunca lo sabrán —aseguró Jarlaxle confidencialmente a su compinche cuando cruzaron la ciudad hasta la Pared Oeste. En apariencia, las espadas anteriores de Zaknafein no se diferenciaban mucho de estas, y solo una sacerdotisa o un mago muy hábil que se molestara en detectar la magia en las armas reconocería que los encantamientos de esas dos eran mucho más fuertes que los de las cuchillas que Zaknafein había dejado atrás, en la armería de Barrison Del'Armgo.

—Es la mejor clase de robo, sabes —comentó Jarlaxle—. En el que la víctima no se entera de nada.

Zaknafein se encogió de hombros.

—Parece un gran riesgo para tan poca recompensa.

Jarlaxle asintió como si estuviera de acuerdo, pero en privado no

compartía en absoluto esa afirmación. Para él, la recompensa no eran las espadas que Zaknafein llevaba ahora, sino el vínculo que había estrechado con ese guerrero, intrigante y soberbiamente hábil.

Aunque las espadas eran bastante espectaculares ya de por sí.

Dejó a Zaknafein ante el muro, bajo el balcón de la Casa Do'Urden.

—¿Media semana? —preguntó Jarlaxle, refiriéndose a su siguiente encuentro, y el guerrero asintió. Con ganas, le pareció a Jarlaxle.

Se reunieron un puñado de veces a lo largo del mes siguiente, sobre todo para beber y entretenerse con los juegos de bar, y encontrar diversiones agradables con compañeras en los muchos pequeños dormitorios del Micónido Supurante. En una ocasión, Zaknafein consiguió unirse a una pelea, y, otra noche, Jarlaxle se lo llevó a una expedición de reconocimiento en un complejo privado, donde casi los atrapó la sacerdotisa de una casa gobernante.

La vida se había convertido en un juego para Zaknafein, como lo era para él, reconoció Jarlaxle, y era feliz.

El renegado esperaba ansioso cada nuevo encuentro con el maestro de armas, hasta el siguiente encuentro planeado, cuando el confiado mercenario entró en el Micónido Supurante y se encontró con la silla de Zaknafein vacía. Esa noche, el ambiente de la taberna parecía más sombrío que de costumbre, y, cuando Jarlaxle se acercó a la barra, el camarero le pasó en silencio un rollo de pergamino.

—No deseo esta clase de atención, master Jarlaxle —le dijo el propietario del Micónido Supurante—. Ninguno de nosotros.

Jarlaxle rompió el sello y se fijó que era el emblema de la Casa Do'Urden; comenzó a desenrollar el pergamino, pero se detuvo rápidamente, sacó una varita y lanzó un conjuro de desencantar sobre él, luego paró un momento e invocó los poderes de disipar magia de la varita de nuevo, para asegurarse.

Con una mirada de reojo a su amigo, el propietario, Jarlaxle se fue al fondo de la sala, lejos de todos, y desenrolló el pergamino muy lentamente.

Sí que había estado cargado de trampas: la escritura sobre el pergamino estaba trazada en una tinta de mago llamada *runas explosivas*. El carácter suspicaz de Jarlaxle, y una varita increíblemente valiosa, había disipado el glifo.

En su mayor parte.

Una llamarada saltó hacia él y la trató de esquivar. Se agachó casi por debajo, pero el pelo de la coronilla se le incendió un poco. Aún tenía el pelo ardiendo cuando se incorporó, y llameó aún más cuando un cliente cercano, tratando de ayudar, sin duda, le lanzó su bebida

sobre el pelo humeante; una bebida quizá demasiado fuerte para esa heroicidad, y que, en vez de apagarlo, formó una pequeña bola de fuego sobre un lado de la cabeza de Jarlaxle.

Pero, entonces, apareció el camarero, con una jarra de agua, y contuvo la crisis, excepto por el pelo chamuscado.

Vítores y risas se alzaron en el interior del Micónido Supurante. Jarlaxle hizo una reverencia, actuando como si todo hubiera estado preparado para divertirlos, tratando de evitar una mueca por el dolor que le bajaba por la cabeza.

Tuvo que parpadear con fuerza y varias veces para centrar la visión mientras leía el pergamino. A pesar de todo el fuego y el espectáculo, solo decía:

«Preséntate en la corte de la Matrona Malicia Do'Urden inmediatamente.»

—No es un buen día para ti, pícaro —comentó el camarero, leyendo por encima del hombro de Jarlaxle—. Puede ser que algunas cosas no valgan la pena.

Jarlaxle pensó en Zaknafein y negó con la cabeza.

—Y puede ser que algunas sí la valgan —replicó.

Salió de la taberna y se dirigió a la Casa Do'Urden, pero se desvió hacia la Grieta de la Garra. Necesitaba tiempo. Y, mientras pensaba su siguiente paso, algo le pareció seguro: la Matrona Malicia no estaba contenta.

Pero, primero, lo más importante: Jarlaxle necesitaba unos ungüentos curativos y un buen espejo; ¡tenía que hacer algo con su pelo medio quemado! Removió las ruinas de su melena blanca, perfectamente modelada, y suspiró profundamente al darse cuenta de que costaría tiempo reparar el daño, y seguramente bastante dinero, porque la cicatriz sería considerable y los lanzadores de conjuro con tal poder no resultaban baratos.

Luego, instintivamente, tomó una ruta diferente. Durante muchos años, Jarlaxle se había afeitado los lados de la cabeza, tanto para acentuar su copete en punta como porque le gustaba la forma de su cabeza.

Pues que fuera así: podía gustarle aún más.

Con un giro de muñeca, sacó un cuchillo de un compartimento secreto de su cinturón y, luego, delicadamente, se dedicó a esculpir lo que quedaba de su blanca cabellera y se dejó solo una exquisita línea de pelo en medio de la cabeza, desde la frente hasta la nuca. Un poco de maquillaje negro de sus equipos de disfraces para cubrir la cicatriz y el mercenario no solo pudo volver a mirarse en el espejo sin hacer una mueca de disgusto, sino que pensó que resultaba muy exótico e

interesante.

—No queda mal —se felicitó a sí mismo. Luego, consideró sus opciones durante un breve momento antes de convencerse de lo que debía hacer.

Fue a la Casa Do'Urden, osadamente.

—Entonces, ¿eres o fuiste de la Casa Simfray? —le preguntó la Matrona Malicia Do'Urden cuando lo llevaron ante ella.

—Nunca, buena señora —contestó mientras hacía una profunda y elegante reverencia.

—Entonces, ¿cómo es que conoces a mi maestro de armas? —preguntó ella, y a su alrededor varias drow se tensaron, incluida la enorme sacerdotisa Briza, que resultaba aún más formidable vista de cerca, tanto que parecía que podría partir a Jarlaxle en dos con las manos desnudas.

Jarlaxle le ofreció una sonrisita y le inclinó la cabeza confabuladora y tentadoramente, antes de responder.

—Fui yo quien lo recogió del campo de batalla y te lo trajo. Por encargo de la Matrona Zeerith de la Casa Xorlarrin, debería decir.

Le divirtió ver lo mucho que la jactancia desaparecía de los Do'Urden reunidos, y que todos en la sala intercambian miradas nerviosas, sin duda preguntándose si su descarada Matrona Malicia se habría metido por fin en un pozo demasiado profundo para escapar. Pero la propia Malicia, claramente inalterable, solo se recostó cómodamente en el trono y miró fijamente al mercenario.

—De acuerdo, tú me lo trajiste. Pero no pagué por la mitad de Zaknafein —dijo ella—. Sin embargo, pareces pensar que lo compartiría —juntó los dedos ante su delicado y hermoso rostro.

—Mi señora… —comenzó a responder Jarlaxle.

—No te he dado permiso para hablar —le cortó ella.

—Solo estaba respondiendo.

—No te he hecho ninguna pregunta.

Jarlaxle alzó las manos y, por una vez, mantuvo la boca cerrada.

—¿Quién eres tú? —preguntó ella.

Él no respondió.

—Eso sí ha sido una pregunta —indicó ella.

—Estoy pensando en cómo responder mejor, porque la respuesta verdadera es más complicada de lo que pensarías.

—¿Eres Xorlarrin?

Jarlaxle rio y negó con la cabeza.

—No soy de ninguna casa y, al mismo tiempo, soy de todas las casas que deseen mis servicios. Soy Jar…

—Un mercenario sin casa tratando de jugar con las matronas de

Menzoberranzan. Desagradable —dijo Briza.

—Bregan D'aerthe es mi casa —clarificó Jarlaxle—. Y es una que la Casa Do'Urden haría bien en…

—¿Qué es eso? —preguntó la Matrona Malicia, nada impresionada, al parecer—. ¿Y quién eres tú, en concreto?

—Soy quien te entregó a Zaknafein, en respuesta a la petición y la recompensa de la Matrona Zeerith Xorlarrin —reiteró Jarlaxle, rápidamente para que no le pudieran interrumpir de nuevo.

—Y eres un simple varón —advirtió Malicia—. Nunca olvides eso, ¿Jar…?

—Jarlaxle —contestó él, con otra profunda reverencia—. Un humilde servidor del caos que hace lo que puede para que el mundo sea un lugar más excitante.

—No te gustará mucho la excitación que te crearé —advirtió la peligrosa Matrona Malicia. Hizo un gesto con la cabeza hacia el lado, donde se abrió una cortina, que dejó ver a un Zaknafein muy infeliz—. ¿Cómo crees que te iría contra este maravilloso guerrero que he tomado de consorte? Si le digo que te mate, lo hará.

Jarlaxle se encogió de hombros.

—¡Cuánta seguridad! —comentó la Matrona Malicia—. ¿Cómo crees que te irá contra él cuando sea gigantesco y tenga ocho patas?

—¿Este? —preguntó Jarlaxle, señalando a Zaknafein—. No, no harías eso, y Lloth no lo sancionaría.

—Vigila tus palabras —le advirtió la enorme sacerdotisa junto al trono mientras los ojos de Malicia se iban abriendo cada vez más.

—No temo mis propias palabras —respondió él, irónico. Señaló a su amigo—. Es un guerrero magnífico y, por tanto, está bendecido por Lloth, estoy seguro —Jarlaxle tomó nota de los fallidos intentos de Zaknafein de ocultar una mueca ante ese comentario, pero continuó de todos modos—. No lo desperdiciarías así.

—Te irá bien darte cuenta de que no sabes nada de lo que yo haría o dejaría de hacer —le advirtió Malicia—. Y tú y tu banda de nulidades sin casa deberíais recordar que ahora estoy observando. Nunca volverás a ver a Zaknafein Do'Urden, renegado, a no ser que sea en el último momento de tu vida.

—Sí, Matrona Malicia —dijo Jarlaxle, con otra respetuosa reverencia; pensó que ya era hora de marcharse, y así lo hizo.

—¿Por qué? —preguntó la diminuta matrona de la casa más rara de Menzoberranzan, poderosa porque en realidad era un enigma para las otras. K'yorl Odran regía la Casa Oblodra, cuya fuerza radicaba en la magia de la mente, poco conocida y con el mismo poder con el que

contaban los ilícidos. Si había un elfo oscuro en Menzoberranzan que pudiera emplear la magia psiónica y que no perteneciera a la Casa Oblodra, Jarlaxle no lo conocía. Esta era la razón por la que, en ese momento, se hallaba frente a la Matrona K'yorl.

Se encogió de hombros, como si no entendiera la pregunta.

—Tú no eres de los que gastan favores en cosas tan triviales —clarificó la matrona—. ¿Y qué le ha pasado a tu pelo?

Instintivamente, Jarlaxle se pasó la mano por la cabeza, casi calva, pero solo ligeramente, para no correrse el maquillaje que cubría su última cicatriz.

—¿No lo apruebas?

—Lo apruebo completamente —contestó K'yorl—. Un estilo raro le cuadra al raro Jarlaxle.

—Muchos consideran a la Casa Oblodra la más rara de todas.

—¡Y contamos con eso para tenerlos asustados! —exclamó K'yorl, con una carcajada.

Jarlaxle también se rio, pero estaba demasiado inquieto para disfrutar de distracciones.

—¿Has logrado algún tipo de éxito? —preguntó.

—Debo tener cuidado, lo entiendes —contestó ella—. Invadir la casa de una familia drow es un acto de guerra.

—Por eso te lo he pedido a ti. Porque tus intrusiones no pueden ser descubiertas.

—Todo puede ser descubierto, Jarlaxle, y harías bien en recordarlo. Pero sí, he mirado dentro de la Casa Do'Urden y a través de los ojos de Zaknafein. Y tus sospechas sobre su melancolía estaban bien fundadas.

Jarlaxle dejó escapar un hondo suspiro.

—Incluso cuando se acuesta con ella, solo piensa en matarla —explicó la Matrona K'yorl—. Cada embate se lo imagina como una daga hundiéndose en la bruja.

Jarlaxle recordó el comentario que había hecho a Zaknafein usando la misma analogía y se estremeció por dentro.

—Está atrapado —susurró Jarlaxle, hablando más para sí que para K'yorl—. Ve su vida como algo tedioso y sin sentido.

Abandonó sus pensamientos y miró a la matrona, que lo observaba con una expresión divertida y cómplice.

—Y tú tienes la intención de hacer algo al respecto —aventuró K'yorl—. Ten cuidado, porque la Matrona Malicia está llena de fuego y a menudo actúa antes de entender las implicaciones de sus actos —calló y lo miró con astucia—. No tienes ninguna intención de discutir con la Matrona Malicia, ¿verdad?

—Sé de alguien que podría llevar mejor el caso —admitió Jarlaxle.

—Cuando vayas a ver a la Matrona Baenre, dile que le envío mis mejores deseos —dijo la matrona de la Casa Oblodra, sin sinceridad alguna.

Jarlaxle asintió y contestó a la mueca irónica de K'yorl con una gran sonrisa. Sabía que esta odiaba profundamente a la Matrona Baenre, pero también sabía que se alegraría de que Jarlaxle dijera algo bueno de ella a la peligrosa Baenre.

Así eran las telarañas de Menzoberranzan, siempre cambiantes, siempre titilantes, siempre listas para atrapar a cualquiera que no se anduviera con cuidado.

—Lo haré —contestó él, y K'yorl asintió con una risa.

Fueron pasando los meses, pero Jarlaxle no olvidaba, aunque tampoco iba a actuar impetuosamente. No iría con eso a su benefactora sin que lo invitaran, porque había demasiado en juego y no estaba totalmente seguro de cómo valorar el peligro que representaba la Matrona Do'Urden. No podía ir sin más y pedirle un favor a la Matrona Baenre. Menzoberranzan no funcionaba así. Necesitaba una razón para incluir lo que él quería en lo que ella quería. Finalmente, encontró la oportunidad cuando lo visitó una representante de la Casa Baenre y le indicó que realizara un servicio para la madre matrona. Parecía una tarea bastante sencilla y sin complicaciones, algo que los renegados de Jarlaxle ya habían realizado en varias ocasiones: tenía que ir a la ciudad drow de Ched Nasad y asesinar a una sacerdotisa que había estado susurrando malos rumores sobre la Casa Baenre en el lodoso oído de una sirvienta de Lloth.

Su primera idea fue llamar a Arathis Hune y otros especializados en esos asuntos para encargárselo. Hacía tiempo que la Matrona Baenre no lo había llamado, y no sería buena idea hacerla esperar. A fin de cuentas, el futuro de Bregan D'aerthe recaía sobre los fuertes hombros de la Matrona Yvonnel, y esta no era conocida por su clemencia.

Pero esa era su oportunidad para averiguar lo que realmente le importaba, se dijo a sí mismo, por lo que fue corriendo hacia la Casa Baenre. Allí lo conocían, así que le concedieron audiencia…, aunque con fuertes guardias supremamente armados y acorazados, que lo rodeaban.

—He recibido tus instrucciones y estoy preparado para el viaje —explicó cuando se encontró delante del trono de la gran matrona de Menzoberranzan.

—Entonces, ¿por qué estás aquí? —le preguntó ella, fríamente.

—Para rogarte un favor.

—¿Necesito recordarte que el favor que te hago es simplemente dejarte vivir?

Tragó con fuerza e hizo la reverencia más respetuosa que pudo. Por mucho desparpajo que tuviera, ahí, delante de Yvonnel la Eterna, no le servía de nada toda su seguridad en sí mismo.

—Vivo para servirte —tartamudeó.

—Tú sirves a Jarlaxle y a nadie más —repuso ella, pero con una carcajada, lo que a él le dio un poco de esperanza—. Pero a veces eres útil y, por eso, te dejo jugar con tu pequeña banda de criminales.

Jarlaxle se removió inquieto.

—Me gustaría pedirte una audiencia privada —dijo, casi sin esperar que se la concediera.

Pero la Matrona Baenre lo sorprendió a él y seguramente a todos los demás en la sala cuando dio unas palmadas para que se retiraran los guardias y los nobles Baenre que se hallaban en la sala de audiencias, que se marcharon rápidamente sin vacilar ni preguntar.

Jarlaxle se quedó ante la drow más poderosa del mundo, y se sintió mucho más intranquilo que cuando había estado rodeado de los guardias con sus crueles armas y la horda de poderosos nobles Baenre: sacerdotisas, magos e incluso el gran maestro de armas Dantrag.

La miró, observando su expresión de satisfacción, y comprendió en ese instante que ella había anticipado perfectamente el efecto de haber hecho salir a toda su gente. Le estaba recordando a Jarlaxle que ella no los necesitaba, y estaba haciéndole saber claramente que ella no lo temía en absoluto.

El mercenario bajó la mirada, rio para sí en silencio y sacó fuerzas de la confianza de la mujer. Si ella no lo temía, y así debía ser, porque él realmente pretendía servirle, entonces, quizá lo escuchara de verdad.

—Cuéntame ese pequeño favor que puedo hacerte… y no me aburras —comenzó ella.

—Necesito tu ayuda para conseguir un colaborador en esta tarea que me has asignado —explicó él.

La madre matrona bufó despectiva, y bastante fuerte. Su volumen y tono hicieron pensar a Jarlaxle que, de repente, ella estaba pensando en que torturarlo hasta la muerte podía ser agradable.

Sospechó que esos pensamientos tan oscuros le habían sido sugeridos mágicamente. Se suponía que eso no era posible con su parche del ojo, claro, pero esa era la matrona de Menzoberranzan.

No pudo evitar sentirse desnudo y sin defensas bajo su penetrante mirada.

Aun así, tenía una reputación de descaro que mantener, por lo que trató de recuperarse.

—Solo lo pido porque me permitirá servirte mejor —se atrevió a decir.

—Aquí solo hay dos personas —replicó la gran Baenre—. Y ninguna de ellas se cree lo que acabas de decir.

—Bien dicho, madre matrona.

—Estás muy cerca de ser una pérdida de tiempo, Jarlaxle.

Este tragó saliva.

—Hay un guerrero, un campeón, que desearía cultivar —explicó Jarlaxle—. Querría que me acompañara a Ched Nasad y que sirviera junto a mí cuando pueda. Es un luchador brillante, tanto que hasta el maestro de armas Dantrag lo conoce, estoy seguro.

—Llévate a un mago.

—Preferiría a un maestro espadachín.

La Matrona Baenre se burló.

—Existe una razón por la que Dantrag tiene tan poco poder en esta casa, aunque es el mejor maestro de armas de Menzoberranzan.

A Jarlaxle se le ocurrió que cierto guerrero enorme de la Casa Barrison Del'Armgo podría tener algo que decir sobre esa estructuración de la jerarquía, pero sabiamente se guardó la idea para sí mismo.

—Zaknafein, el nuevo juguete de Malicia Do'Urden —concluyó una exasperada Matrona Baenre—. Estás hablando del antiguo campeón Simfray, Zaknafein. Eres tan transparente como las protecciones de esa cosa ridícula que llevas en el ojo.

Jarlaxle tragó con fuerza.

—¿Qué te importa ese a ti, Jarlaxle? —preguntó la Matrona Baenre; se inclinó hacia delante en el trono, apoyó un codo sobre la rodilla y la barbilla en la mano, con lo que pareció muy intrigada.

Jarlaxle, bastante desconcertado, se encontró sin palabras, así que simplemente se encogió de hombros.

Con un bufido, la Matrona Baenre agitó la mano para despedirle, y respondiendo a alguna señal mágica, sin duda, el salón comenzó a llenarse de nuevo de guardias y nobles Baenre.

Jarlaxle fue haciendo reverencias con cada paso que daba hacia atrás hasta que salió del salón, y no se entretuvo ni un instante en el gran complejo de la primera casa. Iría a preparar su partida de caza, muy consciente, de repente, de que más le valía no fracasar en la tarea que la Matrona Baenre le había encomendado.

—¿Qué te molesta? —preguntó la Matrona Baenre a su segundo hijo,

Dantrag, que servía como maestro de armas de la Casa Baenre, poco después de la marcha de Jarlaxle.

—Nada, madre matrona, naturalmente —respondió Dantrag, obedientemente, haciendo varias reverencias en un esfuerzo evidente por eliminar cualquier muestra de protesta.

—A ti no te gusta Jarlaxle —observó ella, y miró hacia sus otros hijas e hijos mientras lo decía; supo que podría estar dirigiendo ese comentario a cualquiera de ellos. ¿Y por qué les iba a caer bien el renegado sin casa, claro? La Casa Baenre era suprema a sus ojos, como debía ser, y la idea de que estuvieran contratando a una banda de mercenarios para esas tareas ya les gustaba poco. ¿No debían ser ellos los que fueran a Ched Nasad para matar a la sacerdotisa que estaba hablando mal de Yvonnel la Eterna? Pero ¿una banda compuesta sobre todo de varones… y dirigida por varones?

—La suerte que tiene esa banda, Bregan D'aerthe, es que nos servirá para permitirnos centrar nuestro esfuerzo en las cosas que más importan —dijo a Dantrag. A todos.

—Si alguna vez te decepciona, estaré encantado de matarle —contestó Dantrag, con otra reverencia.

Eso provocó una sonrisa en el viejo rostro de Yvonnel, lo que Dantrag tomó claramente como un cumplido, sobre todo cuando ella añadió:

—Estoy totalmente segura de ello.

Pero no era por eso por lo que sonreía. Ninguno de sus hijos e hijas, ni Dantrag ni el gran Gromph, ni tampoco la sumas sacerdotisas Triel, Quenthel o Sos'Umptu… ninguno de ellos lo sabía. Jarlaxle no lo sabía.

Aparte de la propia Yvonne, había, quizá, dos personas más en toda la ciudad que lo sabían, y, si hablaban de ello, despertarían la cólera de la propia Lloth.

Porque Jarlaxle era hijo de Yvonnel, su tercer hijo varón, que había sido, como dictaba la costumbre, sacrificado en el momento de nacer.

La siguiente noche, justo antes de acabar las preparaciones para partir de Menzoberranzan, Jarlaxle fue llamado a la Casa Do'Urden. No sabía qué esperar, claro, así que sintió un gran alivio cuando descubrió que no le permitían la entrada en la casa y que no tendría que encontrarse frente a la malvada Matrona Malicia ese día.

En vez de eso, Zaknafein se hallaba en el balcón delantero. Flotó hasta la calle de abajo para encontrarse con el mercenario, que se acercaba.

—Al parecer, mi Matrona Malicia ha desarrollado un reciente respeto por Bregan D'aerthe—le saludó el maestro de armas con una media sonrisa satisfecha—, desde que su hija ogruna regresó hoy de Arach-Tinilith después de una charla con la Matrona Yvonnel Baenre.

—Intenté decírselo —aseguró Jarlaxle inocentemente, y comenzó a andar de nuevo, con Zaknafein a su lado.

—¿Y contra quién debo luchar esta noche a cambio de mi liberación temporal? —preguntó Zaknafein.

—Contra quien tú decidas, supongo —contestó Jarlaxle con un bufido—. En cuanto a mí, me voy a las Calleshediondas a beber un vino horrible y una peor cerveza, y a acostarme con la mujer más fea que pueda encontrar.

—¿Por qué?

—A la bebida solo la llaman horrible porque no es rara y, por tanto, no está reservada exclusivamente para los idiotas arrogantes —explicó Jarlaxle—. Y a las mujeres solo las llaman feas porque son vulgares. Y ahí está precisamente su encanto, porque su pasión es sincera y ganada con franqueza, no solo por la pasión en sí.

Zaknafein meneó la cabeza y masculló su deseo…, no, su necesidad, de un trago igual.

Segunda parte
¡Por nosotros!

Me resulta interesante volver a los textos que escribí hace muchos años. A menudo me avergüenzo de mis conclusiones, creyendo que ahora lo hago mejor, que tengo una percepción más clara del problema al que me estoy enfrentando y un entendimiento mayor de cuál es la mejor solución posible. Ay, veo el mismo intento, la misma conclusión esperanzada en esos escritos de antes, pero hay pequeños errores entremezclados, y ahora me resultan evidentes.

Sabiduría *es una palabra que a menudo se asocia con la experiencia, pero quizá debería asociarse también con la palabra* humildad, *porque ahora entiendo que, si volviera otra vez a este escrito dentro de una década, o un siglo, probablemente volvería a encontrar mucho que corregir.*

El otro asunto que me llama la atención en estos vistazos al pasado es la naturaleza cíclica de la vida. Y no me refiero solo al nacimiento y a la muerte, sino a las muchas alegrías y penas que nos acaecen, año tras año. Hay un viejo proverbio drow:

> *Ava´til natha pasaison zhah ques po finnud ebries herm.*
> *«La historia es un poema donde todos los versos riman».*

¡Cuán cierto! Repasar los conflictos a los que mis amigos y yo nos hemos enfrentado es ver nuevas amenazas que se parecen mucho a las antiguas. Incluso las grandes tragedias y alegrías de nuestra camaradería siguen patrones predecibles para el que los ha vivido, una y otra vez. Los paradigmas parecen cambiar, pero la naturaleza de los seres racionales los reinstalará algún día.

Desde este punto de vista, quizá Lloth no esté loca, o quizá sea la loca más grandiosa. El caos provoca emoción en sus seguidores, ¡se sienten vivos! Pero, al final, llegan al mismo lugar del que habían partido. El rango de una casa puede cambiar, podemos derrotar a un enemigo cercano, se puede crear un nuevo conjuro que oscurezca los cielos. Pero una persona que vaya hoy a Menzoberranzan verá un lugar que se parece mucho a la ciudad que yo contemplé por primera vez desde una cuna.

¿Se diferencia en algo de Aguas Profundas?

Porque, sí, los conquistadores barrerán algunas civilizaciones. Los volcanes terminarán con otras. Grandes sequías acabarán con culturas enteras, y gigantescas olas del océano puede que se traguen otras al fondo del mar. Pero el círculo de la vida continúa. El amor y el odio continúan. La compasión y la venganza continúan. Todas estas facetas, que se contrarrestan y no dejan de competir, de los humanos, los enanos, los elfos, los halflings, los gnomos y cualquier otra raza pensante permanecerán…, y lucharán.

Y el ganador siempre está en peligro y el resultado es tan corriente, sea el que sea, que hay, por encima de todo, un equilibrio en el remolino del caos.

Cuando le dije esto a Bruenor, me contestó que yo era oscuro y no solo de piel, metió la mano detrás del escudo y me ofreció una bebida.

Pero no, no es un pensamiento descorazonador ni que implique desesperanza ante el destino y la predeterminación.

Porque también sé esto: aunque nos movemos en círculos, no dejamos de avanzar. Igual que yo he madurado cuando leo mis escritos antiguos, también madura la cultura. El visitante de hoy verá Menzoberranzan muy parecida a como la vi yo por primera vez desde la Casa Do'Urden, pero no exactamente igual.

Las épocas se vuelven menos oscuras para todas las razas, porque dentro de la cultura también están la memoria y la comprensión de lo que funciona y lo que no. Cuando esas lecciones se olvidan, el círculo retrocede, y cuando se recuerdan, la sociedad avanza, y con cada ciclo, con cada afirmación de lo que es bueno y lo que es malo, el punto de inicio de la siguiente lección está un poco más cerca de la bondad.

Este círculo es un recorrido largo, pero avanza en dirección a la justicia y la bondad, para todos nosotros. No es difícil echar un vistazo a la historia y ver atrocidades a gran escala que horrorizan a las sensibilidades contemporáneas, pero que, en su momento, en tiempos más supersticiosos y oscuros, se aceptaron como necesarias.

A Bruenor no le impresionó mucho este argumento. Se limitó a ofrecerme otra bebida.

Pero para mí es una verdad innegable que la vida de un individuo y la vida de una sociedad se mueven en estos círculos de crisis y paz, y, en cada uno, aprendemos y nos volvemos más fuertes.

Nos volvemos más sabios.

Se me ocurre pensar que los seres a los que en Faerûn llamamos dioses podrían no ser más que criaturas que viven mucho tiempo y han oído la rima de la pasaison*, de antaño, tantas veces que su sola experiencia les permite conocer el futuro. Quizá el inevitable resultado esté tan afianzado que ahora puedan oír los ecos del futuro en vez de oír solo los del pasado:*

pueden prever las consecuencias. Han aprendido grandes poderes igual que un espadachín aprende un nuevo sistema de ataque.

Mi propio viaje casi acabó con esta última crisis, no solo porque podría haber muerto (lo cual parece una condición muy común), sino porque lo que perdí, sobre todo, fue mi conexión con la realidad. La base sobre la que me asentaba se convirtió en arenas movedizas, y casi desaparezco en ellas.

Y habría desaparecido, pero ahora he aprendido a tensar los círculos de mi vida casi hasta llegar a esperar que mi viaje a partir de aquí sea un camino recto hacia delante, un sendero hacia una mayor revelación y una visión interior más clara.

Pues una de las más grandes enseñanzas de los monjes de la Rosa Amarilla es la capacidad de perdonar, por completo, tus propias limitaciones; de aceptar tu ser físico como el recipiente de un espíritu siempre en búsqueda de la perfección. Tal aceptación sincera de uno mismo, de las limitaciones, las debilidades y los fallos, posibilita seguir adelante sin que nos paralicen la culpa y la vacilación.

Para escuchar los ecos del pasado.

Para anticipar las notas del futuro.

Para avanzar con más valentía.

Y, así, con las cimitarras en alto, yo voy, valiente y con una sonrisa.

—Drizzt Do'Urden

7
Pater

Tiempo presente, el año del renacer de la raza enana, computo del valle 1488

Una llovizna helada y copos de nieve llenaban el aire en este día de invierno en Luskan. Aun así, el aire libre por encima de Illusk resultaba demasiado brillante para la sensibilidad de Zaknafein Do'Urden, un drow que solo había visto el mundo de la superficie en una ocasión, hacía cientos de años. Se resguardó tras la pesada capa que Jarlaxle le había dado, mientras el trío compuesto por Zaknafein, Jarlaxle y una joven y excepcional drow llamada Yvonnel, hija de Gromph y tocaya de la gran Matrona Baenre, avanzaban por el puente hacia la isla Closeguard, y luego por el siguiente puente hacia una segunda isla, sobre la que se erguía la gigantesca y maravillosa estructura conocida como la Torre de Huéspedes del Arcano.

Se levantaba como un viejo árbol, con enormes ramas que salían del tronco y se alzaban hacia el cielo majestuosamente, cada una lo suficientemente gruesa para contener en su interior las habitaciones privadas de los magos. Era más grande en la actualidad de lo que había sido antes de su destrucción en algún siglo anterior, y seguía creciendo, con la cima del tronco y las ramas más altas volviéndose naranjas contra un cielo gris, mientras las alimentaban chorros de lava a través de los largos zarcillos subterráneos que conectaban esa estructura mágica con las cámaras subterráneas de la ciudad enana de Gauntlgrym, lejos, en el sur, y, en particular, con el pozo de lava del primordial capturado, que alimentaba el poder de la creación que intervenía allí.

No había ninguna puerta a la vista en la base de la Torre de Huéspedes del Arcano, pero Jarlaxle sabía dónde se hallaba la entrada y sabía, también, las palabras mágicas que la abrían. El trío cruzó el

portal y bajaron por un pasillo hasta una sala circular principal, donde una escalera de caracol ascendía por el interior de la gran estructura y descendía hacia abajo, hacia sus entrañas, hacia las cuevas bajo la superficie de la bahía de Luskan. Mientras subían por esa escalera, el drow pudo oír claramente los sonidos de abajo: un gran suspiro, casi como si la propia torre estuviera inhalando y exhalando, igual que un ser vivo.

Jarlaxle sabía lo suficiente sobre esa creación para pensar que aquello podía ser algo más que una coincidencia.

El segundo tramo de la escalera contaba con una puerta que se abría a la «rama» más grande de la estructura del árbol, un pasillo estrecho y empinado flanqueado por puertas a ambos lados. A juzgar por la amplitud de esa rama, las puertas podían dar a cámaras de buen tamaño. Pero, a fin de cuentas, esa era la torre de un brujo, repleta de creaciones extradimensionales: mansiones conjuradas que parecían ocupar un espacio no mayor que el de un armario en el Plano Material, pero que, del otro lado de la puerta, satisfarían a una pareja de la realeza.

Jarlaxle sabía bien que la más grande pertenecía a su hermano, el antiguo archimago de Menzoberranzan, Gromph Baenre.

No tuvo que llamar, pues la puerta de Gromph funcionaba con magia y se abrió con la esperada llegada del jefe mercenario.

El trío entró al palacio mágico y fueron recibidos con una música bella y cautivadora y una serie de rayos de luz de suave brillo que se movían a través del espectro visible, aparentemente en armonía con los sonidos de los instrumentos invisibles.

El vestíbulo de entrada estaba flanqueado por bellas columnas blancas, delicadamente talladas con encantadoras esculturas de mujeres drow desnudas y armadas.

—Cariátides —avisó Jarlaxle a sus dos compañeros, porque esas columnas eran más que un simple apoyo, que en esa construcción mágica ni siquiera resultaba necesario.

En realidad eran guardias, guardias formidables.

Por una arcada en un lado de la habitación, entró el archimago Gromph. Parecía bastante molesto por la intrusión, pero, evidentemente, no estaba sorprendido y, evidentemente, podría haber impedido que Jarlaxle y los demás entrasen.

—Confío en que hayas disfrutado de tu viaje a la Casa Baenre —dijo Jarlaxle.

Gromph resopló y pasó junto a los tres, haciéndoles un gesto para que lo siguieran de vuelta a la entrada.

—¿Nada de comer? ¿Ni una triste bebida para refrescarnos? —

preguntó Jarlaxle.

—Estoy seguro de que el rey Bruenor os servirá bien —contestó Gromph, y Jarlaxle lanzó un pesado suspiro.

Gromph los guio de vuelta por donde habían llegado, pero más allá del vestíbulo de la entrada, descendieron por la escalera, que los llevó bajo tierra y hasta otra puerta secreta, una que parecía el muro curvado del túnel volcánico que estaban atravesando. Para abrirla, hacía falta mucho más que unas palabras mágicas. Los demás pudieron sentir que estaba mucho más protegida, con conjuros, salvaguardas y glifos, que cualquier otra puerta de la torre, incluida la de Gromph.

Y no era solo la puerta lo que estaba protegido con magia. Tras ella, había una habitación de considerable tamaño, más larga que ancha y flanqueada por estatuas de piedra, que volvieron la cabeza para mirar a los intrusos. Sobre ellas, agazapadas en pequeños nichos, un conjunto de gárgolas los observaba también, listas para cobrar vida y atacar.

Pero se limitaron a mirar, pues eran las mascotas de Gromph, y era él quien guiaba a los intrusos.

En el extremo más alejado de la estancia se hallaban un par de obeliscos de piedra. No estaban rectos y su grosor variaba en su longitud; tampoco tenían grabados dibujos bonitos y, realmente, parecían estar fuera de lugar en esa gran estructura que, por lo demás, mostraba una grácil simetría y unos diseños creativos. Apoyado sobre esas dos columnas, se hallaba un tercer trozo de piedra gris, que parecía haber caído ahí en vez de haber sido colocado cuidadosamente, y que creaba lo que parecía un descuidado marco de puerta.

—¿Qué es este sitio? —preguntó Zaknafein, claramente sobrepasado por el sol, la superficie, la torre y, en ese momento, los muchos ojos monstruosos y mágicos que se posaban en él.

Sin prestarle atención, Gromph se situó ante el umbral y llamó, y de una grieta en el suelo entre las jambas llegó una respuesta: un sonido siseante.

—¿Alguna vez has tratado con enanos? —preguntó Jarlaxle a Zaknafein.

—¿Duergar? —contestó este, refiriéndose a los malvados enanos grises que habitaban en la Infraoscuridad.

—No.

De la grieta del umbral salieron unas llamas, que subieron por el marco y crecieron, hambrientas, como si hubieran encontrado leña seca que consumir.

—¿Derro? —preguntó el guerrero, indicando otra raza subterránea de enanos mágicos. Zaknafein miraba el marco y las llamas que se enroscaban en él.

—Enanos, simplemente —aclaró Jarlaxle.

—Entonces, no —respondió Zaknafein, con evidente disgusto.

—Tu hijo tiene una gran relación con ellos —replicó Jarlaxle.

Zaknafein no respondió, ni parpadeó, ni se movió en absoluto, y, al mirarlo de cerca, tanto Jarlaxle como Yvonnel se dieron cuenta de que tampoco respiraba. Ambos se volvieron hacia Gromph, que permanecía calmado, con una mirada de superioridad en su angulosa cara.

—¿Ves lo fácil que me resulta destruir a un simple guerrero? —preguntó, dirigiéndose a Jarlaxle.

—Lo fácil que te resulta vencer a uno por sorpresa, quieres decir —contestó el mercenario.

—Cuando puedes atacar en cualquier parte, en cualquier momento, la sorpresa es la parte fácil.

—Dijo el asesino mientras sostenía la daga ensangrentada —replicó Jarlaxle.

El sonoro suspiró de Yvonnel dio por finalizada la conversación; esta los miró a los otros dos y sacudió la cabeza, disgustada y con una expresión que resultaba más que familiar para los viejos drow, que habían conocido a Yvonnel la Eterna.

—Lleváis toda la vida con estos bailecitos de supuestos rivales —dijo Yvonnel.

—¡Hablas como nuestra madre! —exclamó Jarlaxle con una carcajada, y esa era justamente la cuestión, a fin de cuentas. En el útero, a la hija de Gromph, esta Yvonnel, la habían invadido los tentáculos de un azotamentes, y esa criatura le había dado los recuerdos de su tocaya, Yvonnel la Eterna, la gran Matrona Baenre, que era, efectivamente, la madre de Jarlaxle y de Gromph. El azotamentes no se había limitado a recontar estos recuerdos al feto, sino que se los había inculcado como si fueran suyos.

—¿Supuestos? —preguntó Gromph.

—Vuestra danza es como la de dos pavos reales, aunque ninguno de los dos se mancharía la fina ropa con la sangre del otro, o con la propia. Os necesitáis, y eso es lo que lo hace tan ridículo. Es tan simple como eso, así que, por favor, parad ya.

Los hermanos se miraron y se encogieron de hombros.

—Ha sido una buena idea sacar a Zaknafein de la conversación antes de entrar en el reino del rey Bruenor —le dijo Yvonnel a Gromph.

—Nunca lo habría hecho sin tu aprobación —gruñó el hosco mago.

—Hay algo que debemos saber —dijo Yvonnel, sin hacer caso del sarcasmo—. ¿Qué averiguaste en tu viaje a la Casa Baenre? ¿Es realmente Zaknafein?

—Las sirvientas lo confirmaron —contestó Gromph—. Sí que es Zaknafein, vuelto de entre los muertos.

—¿Cómo? —preguntó Jarlaxle.

—¿Por qué? —preguntó Yvonnel, a la vez.

—Esas son las preguntas, ¿eh? —contestó Gromph—. ¿Y quién lo hizo? Zaknafein ha vuelto. ¿Fue Lloth? ¿Mielikki? ¿Algún otro ser de gran poder?

—Tendría que serlo, puesto que Zaknafein se tiró al ácido —recordó Jarlaxle—. No había cuerpo que resucitar. Ha sido devuelto a la vida desde otro plano de la existencia, por completo.

—¿Las sirvientas no te dijeron nada? —preguntó Yvonnel.

—Me reuní con la Matrona Baenre y la suma sacerdotisa Sos ´Umptu. Hablé con Yiccardaria y con Eskavidne, dos de las sirvientas favoritas de Lloth.

—¿Y negaron la implicación de Lloth? —preguntó Jarlaxle.

Gromph se encogió de hombros.

—Ni afirman ni niegan. Solo dicen que es Zaknafein Do'Urden, que es él de verdad, regresado del plano inferior, y me parece que tienen la misma curiosidad que vosotros dos por saber el quién, el cómo y el porqué de todo esto. No tengo ningún motivo para dudar de ellas, y menos para preocuparme. Quizá fuera Lloth, ¿y quién puede saber sus designios?

—Pero tú no lo crees, ¿no? —sugirió Jarlaxle.

—No —confirmó Gromph—. Pero, insisto, no me interesa lo suficiente para examinar minuciosamente el caso —se volvió hacia la ardiente puerta—. Mithril Hall ha aceptado nuestra… vuestra llamada —dijo, haciéndose a un lado y señalando las llamas.

Jarlaxle miró a Yvonnel y asintió, y el archimago salmodió algo y deshizo el conjuro de inmovilidad que había usado con Zaknafein.

—¿Cómo es que llegó a hacerse amigo de los apestosos enanos? —preguntó Zaknafein, retomando la conversación justo donde él se había quedado, sin saber que esta había seguido.

—Quizá podamos averiguarlo entre los dos —sugirió Jarlaxle, y dio un paso al frente, tomando el brazo de Zaknafein, mientras se dirigía a las rugientes llamas.

Instintiva y evidentemente, Zaknafein se resistió.

Pero Yvonnel pasó junto a ambos y entró en las llamas sin vacilar, e inmediatamente desapareció.

—No es más que un portal, las llamas son inofensivas —explicó Jarlaxle—. Mithril Hall ha respondido a nuestra llamada y por eso se ha abierto.

Condujo a Zaknafein hasta el umbral y entró justo por delante del asombrado recién llegado, que lo siguió y dejó a Gromph solo en la estancia.

Gromph se quedó allí, mirando fijamente el umbral, hasta mucho después de que las llamas se hubieran disipado; la indicación de que el portal se había cerrado. Estaban pasando muchas cosas a su alrededor, en ese momento, y la intensidad de todo eso lo cautivaba: la Torre de lo Arcano y su plétora de extraños y poderosos habitantes, con más que llegaban cada semana, por lo que parecía; el misterio del regreso de Zaknafein, el cual, aunque él insistía una y otra vez que le daba igual, podía suponer algo importante; y Jarlaxle, su hermano pequeño, que afianzaba su puesto en la ciudad de Luskan, e incluso ganaba aceptación, por lo que parecía, entre algunos de los señores del lugar, incluyendo a algunos de la poderosa Aguas Profundas, al sur.

Lo último era especialmente inquietante… y emocionante: los elfos drow dirigían en secreto una gran ciudad de la superficie y la mantenían con acuerdos en vez de con las armas.

A Gromph no se le escapaba la enormidad de aquello. Todo lo que quería era continuar sus estudios y su crecimiento en esa magnífica torre de piedra viviente.

Al menos, eso era lo que había estado diciéndose a sí mismo.

—Mantente en silencio— le dijo Jarlaxle a Zaknafein con los dedos cuando cruzaron al otro lado del fuego y aparecieron en una cámara muy vigilada, situada a un lado del nivel principal del complejo enano.

Al ver a Yvonnel y a Jarlaxle, dos drow amigos declarados del rey Bruenor, varios torvos enanos bajaron los arcos mientras dos equipos de artillería ponían el cierre de seguridad a las catapultas de tiro lateral instaladas en los muros y apuntadas al portal mágico.

—Queremos hablar con el rey Bruenor—les informó Jarlaxle.

—Seguramente se encuentre en las minas—le dijo un enano a otro.

—Estaba con Catti-brie y Wulfgar en el pozo de lava —informó a Jarlaxle el segundo enano.

Otro enano más, un tipo corpulento con una larga barba amarilla, caminó hacia el muro, alzó un trozo de piedra sobre unos goznes y silbó a través del agujero. Un momento después, esa parte del muro subió hacia arriba, como un rastrillo sólido de piedra maciza, para mostrar un corredor al otro lado. Un par de enanos cubiertos con una

fabulosa armadura completa de mithril se acercaron a saludar a los visitantes.

—Os llevaremos —explicó uno, haciendo gestos al trío de drow para que los siguieran.

Más de dos docenas de enanos acompañaron a los visitantes, con otra media docena siguiéndolos de cerca. Quizá Jarlaxle e Yvonnel estuvieran considerados amigos del rey Bruenor, pero existían claros límites en la confianza que los enanos habían puesto en semejante título, especialmente habiendo un tercer desconocido en el lote.

Descendieron a los niveles inferiores de Gauntlgrym hasta llegar a la sala de la forja, donde los hornos se alimentaban de los fuegos de un primordial vivo y, por tanto, eran mejores que cualquiera creado con un combustible mundano. Desde allí, a través de un bajo túnel, llegaron a la cámara mágica, un caverna grande y casi por completo natural. Dentro había vapor, pues el agua manaba de unos zarcillos como raíces sobre un pozo que dominaba la habitación y del cual salía un brillante resplandor naranja. La niebla no oscurecía demasiado la visión. Desde la puerta, los tres visitantes pudieron ver dos formas humanas: una mujer con una túnica, cuya barriga mostraba un embarazo mediado, y un hombre humano gigantesco; se hallaban en el centro de la sala, mirando hacia el interior del pozo.

—Catti-brie, la mujer de tu hijo —informó Jarlaxle a Zaknafein—. Y Wulfgar del Valle del Viento Helado, uno de los amigos más queridos de Drizzt.

Zaknafein frunció el ceño, confundido ante los dos no-drow que se hallaban frente a él. Iba a responder, pero Yvonnel lo detuvo alzando la mano para lanzar un conjuro, pues era evidente que, sin algo de ayuda mágica, Zaknafein no entendería nada de lo que se dijera ahí.

—¿Y es…? —preguntó Zaknafein un momento después, apenas capaz de pronunciar las palabras mientras contemplaba bien a la mujer, a la humana embarazada que Jarlaxle había dicho que era su nuera.

Jarlaxle asintió y sonrió. Efectivamente, el que estaba en el útero de Catti-brie era el nieto de Zaknafein.

—Jarlaxle —saludó Catti-brie, y el jefe mercenario se tocó el gran gorro, esbozó una amplia y sincera sonrisa y se dirigió hacia los dos. Se dio cuenta de que habían hecho algunas reformas recientes en la cámara, porque, rodeando el pozo, había una nueva barandilla metálica, alta y decorada.

A Jarlaxle, que una vez se había inclinado sobre el borde de ese pozo para rescatar a otro amigo enano y había conseguido salvarlo por los pelos antes de que ambos cayeran en la lava viviente del fondo, la

barandilla le pareció un buen añadido.

—¿Qué te trae por aquí? —preguntó Catti-brie—. Espero que todo vaya bien en Luskan.

—Espléndido —contestó el drow—. La Torre de Huéspedes del Arcano está cada día más magnífica. Ha pasado demasiado tiempo desde que la viste por última vez, querida señora, sobre todo teniendo en cuenta que fuiste tú la que resolvió el acertijo de su reconstrucción.

Catti-brie sonrió ante ese reconocimiento, y la siguiente pregunta fue de Wulfgar.

—¿Has venido a ver a la señora Donnola, arriba? —acababa de bajarse del pequeño tranvía proveniente de la ciudad halfling de Viñas Sangrantes, que se había construido en un valle rocoso alrededor de la entrada trasera de Gauntlgrym.

—En realidad, para ver a Bruenor y pedirle un portal hacia Longsaddle —contestó Jarlaxle.

—La señora Donnola ha regresado de Neverwinter —le informó Wulfgar, de todas formas, y con un asentimiento de cabeza de ambos se confirmaron sus tratos privados y connivencias.

—¿Ibas a Longsaddle a visitarme? —preguntó Catti-brie, aunque, por supuesto, sus sospechas eran otras.

—¡Oh, no! —confirmó Jarlaxle, volviéndose hacia ella mientras Yvonnel y el tercer drow se aproximaban—. ¡Aunque es maravilloso verte! Espero que estés bien.

—Muy bien.

—¿Y el bebé?

—Todo marcha bien —le aseguró ella.

—Entonces, ojalá que él o ella nazca con tus grandiosos ojos, con el brillo de guerrero de Drizzt, tu sabiduría y el corazón de ambos —deseó Jarlaxle con una reverencia—. ¡Será un nieto estupendo!

Catti-brie sonrió de nuevo y asintió ante el cumplido, pero se quedó un poco confundida cuando Jarlaxle miró al tercero de su grupo, el drow desconocido. Ese hombre no parecía muy emocionado con las buenas nuevas. Además, no estaba segura de qué había querido decir Jarlaxle con sus palabras.

—Aunque, si este niño viene con el color de ojos de Drizzt, estoy seguro de que no te importará —añadió el pícaro jefe mercenario con un guiño, volviendo la vista hacia Catti-brie—. Pero no, querida señora, aunque estoy feliz de verte y seguramente te hubiera buscado, mi viaje desde aquí a Longsaddle es para ver a Drizzt. Tengo a alguien a quien él desearía conocer.

Los dos humanos posaron su mirada en el tercer miembro del

grupo de Jarlaxle, el drow al que no conocían, mientras este se bajaba la capucha de su capa mágica *piwafwi*.

—Te presento al antiguo maestro de armas de la Casa Do'Urden, en su día considerado el mejor maestro de armas de todo Menzoberranzan —dijo Jarlaxle—, que entrenó a tu esposo en las artes marciales.

La expresión de Catti-brie se tornó más curiosa.

—¿Entrenó? Pero a Drizzt lo entrenó…

—Zaknafein —completó el extraño—. Soy Zaknafein Do'Urden, y he venido a ver a mi hijo.

Catti-brie sofocó un gritito y abrió tanto sus ojos azules que pareció que iban a salírsele de las órbitas.

—Un nieto —murmuró, repitiendo las palabras de Jarlaxle.

—El mundo sigue volviéndose más raro —señaló Wulfgar con una risita, aunque no parecía demasiado sorprendido; se le veía más divertido que otra cosa.

Jarlaxle también miró incrédulo a Zaknafein, pero por un motivo diferente. El maestro de armas había hablado perfectamente el idioma común de Faerûn, uno que él era imposible que conociera.

—Por el momento entiende el idioma —explicó Yvonnel al adivinar el origen de la expresión de incredulidad de Jarlaxle—, hasta que mi conjuro se desvanezca.

—Zaknafein —repitió Catti-brie, sacudiendo la cabeza.

—Lloth —dijo Wulfgar, y consiguió la atención de los otros cuatro —. Dijo que podría traerlo de vuelta junto a Drizzt.

—Pero a cambio de su lealtad —le recordó Jarlaxle, y Zaknafein dio un respingo.

—Él no… —empezó a preguntar el maestro de armas.

—No estamos seguros. ¿Crees que tu esposo juró lealtad a la Reina Araña? —le preguntó Yvonnel a Catti-brie; esta y Zaknafein respondieron a la vez con un enfático «¡No!», mientras Wulfgar se reía por lo absurdo de la sugerencia.

—Pero Zaknafein está aquí —señaló Jarlaxle, aunque, por supuesto, él tampoco creía que Drizzt le hubiera jurado lealtad a Lloth.

—Eso crees —replicó Catti-brie mirando fijamente al extraño. Reprimió el impulso de llevarse una mano al vientre, pero se recordó lo mucho que su esposo y ella tenían que perder. Y no solo ellos. Lo ocurrido en el último año había representado un cambio crucial en el norte para todos sus amigos, y uno que propiciaba un entorno estable y próspero, un remodelado de las tierras que a menudo, y con razón, se denominaban *el norte salvaje*.

—¿Cómo lo sabes? —añadió Wulfgar, mirando también al drow al que llamaban Zaknafein.

—Es él —les aseguró Jarlaxle.

—¿Porque sabe cosas que solo Zaknafein sabría? —preguntó Catti-brie—. ¿Y un dios, o una diosa, no podría buscar esas cosas e imbuirlas en un doble?

—Nos consideras novatos en cuanto a magia y dioses. Nuestra investigación fue más profunda que eso —contestó Yvonnel. Aun así, ella observó también al drow resucitado—. Si no es el verdadero Zaknafein Do'Urden, entonces, alguna deidad se ha tomado muchas molestias en conseguir algo que se podría haber logrado de una manera mucho más directa y fácil.

—Mandar a un Zaknafein falso podría causar un gran daño a Drizzt —señaló Catti-brie, y mirando a Zaknafein y simplemente porque no pudo evitarlo, añadió—: Eres exactamente igual que él —lo cual era bastante cierto. Salvo por el color de los ojos y el pelo corto, el hombre presentado como Zaknafein mostraba un parecido innegable con Drizzt, con los mismos rasgos faciales, menos angulosos que la mayoría de los drow, y la misma complexión.

—No le haría más daño que si apartaran a Catti-brie de su lado —opinó Yvonnel—. Y eso es algo que se podría hacer con más facilidad.

—No con tanta como algunos podrían creer —replicó Catti-brie, lanzando una amenazadora mirada con sus ojos azules a Yvonnel, la cual, como Catti-brie sabía, había intentado hacer justo eso; de hecho, Yvonnel le había echado un conjuro a Drizzt para que asesinara a Catti-brie al reunirse con ella tras la batalla contra el Demogorgon. De nuevo, Catti-brie usó ese recuerdo como advertencia. Sabía que las redes de los elfos oscuros eran muy intrincadas. En algún punto, admitió internamente, ella misma acabaría teniendo sospechas injustificadas, pero ese punto se hallaba en algún lugar mucho más profundo para un drow, sobre todo para alguien tan inusual como esa Yvonnel, más que para las otras razas.

Pero Yvonnel se limitó a encogerse de hombros, sin negar nada ni excusarse. Ella había dejado claro que la incapacidad de Drizzt de matar a Catti-brie, su determinación y la pureza de su corazón, que le habían permitido resistir la magia del conjuro, había desatado el cambio que había hecho que Yvonnel se pusiera de su lado. Yvonnel había renunciado a un gran poder, que seguramente la hubiera convertido en madre matrona de Menzoberranzan, para ir a la superficie, y quizá ese precio aún se incrementara, ya que se rumoreaba que había agentes de Lloth intentando darle caza.

Hubiera hecho lo que hubiera hecho en el pasado, en ese momento

se hallaba allí y tanto Jarlaxle como Drizzt confiaban en ella; Catti-brie lo sabía, así que no pudo mantener su mala cara.

¿O acaso eso formaba parte del plan?, tuvo que preguntarse Catti-brie. ¿Con cuánta paciencia habrían tejido sus redes para infligir el máximo daño a Drizzt?

—Entonces, quizá la diosa Lloth escuchara realmente las palabras de Drizzt —razonó Wulfgar, rompiendo la tensión—. En el túnel. Tú estabas allí —dijo dirigiéndose a Yvonnel—. Cuando Lloth le dijo a Drizzt que podría traerle a su padre de vuelta, él le dejó claro que, si hubiera sido merecedora de su lealtad, no se habría llevado a Zaknafein o a tantos otros.

—Sí, esas fueron sus palabras —concordó Yvonnel.

—Entonces, quizá Lloth esté adelantándose en el juego —sugirió Jarlaxle mirando a Yvonnel, que llevaba tiempo manteniendo que la Reina Araña estaba sintiendo un cambio en las costumbres de sus devotos hijos drow, y por eso quería anticiparse a ello y no arriesgarse a perder a sus seguidores.

—Lo único que quiero es ver a mi hijo —intervino Zaknafein, en un tono que dejaba claro que ya había oído suficientes divagaciones filosóficas.

—Por supuesto —respondió Catti-brie, pero su expresión severa, reflejo de la del drow que decía ser Zaknafein, mostró a todos que esa reunión no le agradaba demasiado. Sin embargo, se volvió hacia Wulfgar y le dijo—: Ve a buscar a Bruenor.

El hombretón asintió y se apresuró a salir. Pero la noticia de que había visitantes ya estaba extendiéndose rápidamente por el complejo, así que Wulfgar no tuvo que ir muy lejos para encontrar al rey enano y volvió con Bruenor, acompañado de un enorme grupo, que se les había unido rápidamente y que incluía al guerrero Athrogate y a los peculiares hermanos Rebolludo.

Catti-brie asintió ante la llegada del séquito de su padre enano adoptivo y lo consideró adecuado, dadas las potenciales implicaciones regionales de este nuevo acontecimiento. Athrogate se había convertido en uno los consejeros de mayor confianza del rey y un comandante férreo que seguía el modelo del legendario Thibbledorf Pwent. Pero Athrogate había sido compañero de Jarlaxle durante mucho tiempo y también un miembro de Bregan D´aerthe; esa familiaridad y amistad continuaban, aunque hubieran puesto oficialmente fin a esa relación.

De la misma forma, los Rebolludo, amigos desde hacía tiempo de los Compañeros del Hall, eran nuevos en Gauntlgrym y pertenecían más al pueblo halfling que se hallaba sobre el complejo enano que a la

propia Gauntlgrym. Pikel Rebolludo, sobre todo, con sus maneras druídicas, servía a lady Donnola como sumiller de Viñas Sangrantes. Su mano para la jardinería ya producía prometedores brotes de raíces, aunque, tan al norte, la temporada de crecimiento de 1488 aún no había comenzado.

Wulfgar ya debía de haber informado a Bruenor del sorprendente acompañante de Jarlaxle, porque el rey enano de barba roja dio un saltito para examinar a Zaknafein, sacudiendo la cabeza y reprimiendo apenas una sonrisa. Ambos intercambiaron un saludo y, luego, Bruenor dijo algo parecido a «¡Tu hijo saltará de alegría!».

Catti-brie apenas lo oyó, porque su atención estaba puesta en Pikel, con su barba verde, quien dio un salto ante Yvonnel y la señaló con el muñón del brazo. El extraño y encantador enano murmuró algunas palabras indescifrables y meneó los dedos de su única mano alrededor del miembro mutilado, cuyo resto había perdido muchos años atrás en una batalla contra gigantes. Un momento después, debido al encantamiento de Pikel, una flor le nació del muñón; la cogió, riendo con ganas, y se la ofreció a la hermosa drow.

—Qué hombrecillo tan encantador —dijo ella, cogiendo la rosa blanca y llevándosela a la nariz para olerla.

Y Catti-brie se dio cuenta de que se trataba de algo más que de un bonito regalo. Era una señal, y no le extrañó ver la mirada que intercambiaron Yvonnel y Jarlaxle.

Pikel acababa de enviar un mensaje de Donnola Topolino a Jarlaxle a través de Yvonnel.

Allí estaba de nuevo, pensó Catti-brie, otro recordatorio de los grandes cambios en los reinos del oeste al norte de Aguas Profundas, y aún más de lo realmente delicada que sería la situación si algunos de los jugadores, Yvonnel en particular, no resultaban ser lo que parecían ser.

Una alianza muy interesante se había formado en el norte, que incluía a Jarlaxle, a la halfling, a la familia Harpell de Longsaddle y, por supuesto, en el centro de todo, a Gauntlgrym. Al reclamar el antiguo hogar de todos los enanos delzoun, el padre de Catti-brie, el rey Bruenor, había creado una nueva potencia en esa región.

Pero para hacerlo había expulsado de allí una casa noble drow, la Casa Xorlarrin, a la que había enviado allí la Matrona Baenre para reclamar Gauntlgrym como ciudad hermana de Menzoberranzan.

Catti-brie observó con más atención a Yvonnel, Yvonnel Baenre, pensando en eso, y se recordó a sí misma que Gromph también pertenecía a esa primera familia de Menzoberranzan, dijeran lo que dijeran en esos momentos.

Volvió a mirar al drow que decía ser Zaknafein e intentó esconder bien sus inquietudes.

—Supongo que, con los portales enanos, será fácil organizar ese encuentro —respondió Yvonnel a Wulfgar.

Catti-brie hizo una mueca de inquietud, tanto al pensar en lo pronto que Drizzt estaría ante un hombre que decía ser su padre como ante el interés de Yvonnel en los portales enanos. Pues estos cimentaban la alianza: Jarlaxle podía ir y venir desde Luskan a través del que estaba bajo la Torre de Huéspedes del Arcano, que cubría los casi doscientos kilómetros entre ambos lugares con unos cuantos pasos. De la misma forma, Catti-brie, Drizzt y los magos Harpell podían ir y venir desde Longsaddle, a la mitad de esa distancia, en un abrir y cerrar de ojos.

La clave, sin embargo, residía en que los portales los controlaba Gauntlgrym; nadie podía entrar o salir sin aceptar la llamada mediante la activación del poder primordial en ese lado del portal. No se podía llegar directamente de Longsaddle a Luskan; había que pasar por la ciudad enana, la inexpugnable Gauntlgrym.

Y lo que hacía aún más probable esa reputación era el último de esos cuatro portales enanos, el que llevaba a los túneles que se hallaban bajo la Marca Argéntea, al este, desde donde Bruenor podía hacer llegar tres poderosos ejércitos enanos de sus parientes delzoun.

Estas circunstancias hacían que Catti-brie sintiera una confianza relativa en todo eso, pero también hacía que quisiera verificar cualquier cosa antes de aceptarla como verdad. Si los drow de Menzoberranzan quería retomar Gauntlgrym, tendrían que encontrar la forma de alterar o incapacitar esos portales. Se condenaría antes que dejar que Yvonnel o Zaknafein, dos drow de quienes no se fiaba, ayudaran a que tal sabotaje fuera posible.

Giró el anillo que llevaba en un dedo de la mano izquierda y se alegró de estar en esa cámara en ese momento de duda. No era una simple baratija; aquel era un anillo de comandar elementales armonizado con el Plano de Fuego, y, con él, Catti-brie podía oír los susurros de la criatura divina, el primordial de fuego que se hallaba en el pozo. Esos susurros le habían contado cómo reconstruir la Torre de Huéspedes del Arcano y cómo reconstruir y dar energía a los portales enanos.

La conversación continuó a su alrededor, sobre todo con Bruenor, que hablaba con Zaknafein, así que dejó de hacerles caso y empleó la magia del anillo para comunicarse con el primordial. Este era un ser con un poder comparable al de la propia Lloth, quizá incluso superior al de la Reina Araña. Por eso, cuando Catti-brie finalizó esa

comunicación privada, se sintió mucha más tranquila. Los portales no podían alterarse ni corromperse; eso le había asegurado el primordial que los controlaba y, por tanto, era imposible que Gauntlgrym corriera peligro por ese lado.

Ni siquiera con los poderes de Menzoberranzan; ni siquiera con Yvonnel, suponiendo que fuera distinta de lo que aparentaba; ni siquiera con la propia Reina Araña, a menos que quisiera entrar en guerra con una criatura divina de poder preternatural.

¿Podría alguien amenazar de verdad la Gauntlgrym del rey Bruenor, o incluso Viñas Sangrantes, con tantos aliados cerca? Ella creía que no.

Pero, por supuesto, tanto poder en esa dispar alianza también conllevaba una gran responsabilidad, y muchas intrigas.

Pensó de nuevo en el bebé que llevaba en el vientre; en ese aspecto, parecía una versión más personal de eso mismo. Igual que con la alianza del norte que había construido su padre, también su familia tenía mucho que perder.

La mujer suspiró, lo que detuvo la conversación que estaba teniendo lugar allí; todos posaron la vista en ella. Catti-brie no pudo evitar soltar una risita, pues la vida había parecido mucho más simple cuando ella y sus cuatro aliados más cercanos formaban los Compañeros del Hall, una banda de amigos que marchaban por los caminos en busca de aventuras, confiando los unos en los otros y responsables solo de ellos mismos.

En ese momento, con la aparición del padre de Drizzt, suponiendo que realmente lo fuera, la vida se había vuelto aún menos simple.

Catti-brie apartó esos sombríos pensamientos. Ya se preocuparía otro día. ¡En ese momento, lo único importante, y con razón, era el repentino regreso del padre de su esposo, muerto hacía mucho tiempo!

Más tranquila, centró la atención en la conversación que estaban manteniendo a su alrededor y se dio cuenta de que se había perdido una gran parte de ella durante sus reflexiones.

—Me reconocerá —decía Zaknafein. Sonó más como un deseo que como una certeza—, del mismo modo que yo lo reconocería a él.

—Tendrá dudas —avisó Yvonnel—. Su paso cerca de la debilitada barrera entre planos, entre la Infraoscuridad y los planos inferiores, lo afectó gravemente, y mucho me sorprendería que los delirios que sufrió no le influyeran de alguna manera. Drizzt estuvo muy confuso durante muchas semanas y nada le parecía real. Tenía la mente demasiado llena de dudas.

—Ha superado tal aflicción —aseguró Catti-brie—. El trabajo de mi

esposo con el gran maestro Kane le ha mostrado la paz interior y el camino adecuado.

No le pasó inadvertida la casi imperceptible mueca de Zaknafein cuando ella se refirió a Drizzt como su esposo. No fue más que un instante.

—Es mucho más fuerte de lo que incluso nosotros creemos —añadió Catti-brie con tranquilidad.

—Puede que sea como dices. De todos modos, pedirle algo así está más allá de lo que él podría esperar —replicó Yvonnel—. Quizá sea una esperanza demasiado grande.

Catti-brie se encogió de hombros, ya que no estaba dispuesta a discutirlo.

—¿Y crees que solo lo sería para Drizzt? —añadió Catti-brie, igualmente.

Yvonnel mantuvo la mirada, luego la bajó un poco y Catti-brie se dio cuenta de que le estaba mirando el vientre, y asintió de forma conciliadora.

—Pero ¿crees que Drizzt te reconocerá? —le preguntó Jarlaxle a Zaknafein—. Hace una eternidad que…

—Tú me reconociste en seguida —lo interrumpió Zaknafein, un poco irritado.

—Te conocí cuando ya éramos ambos adultos, y durante siglos —le recordó Jarlaxle—. Drizzt te vio con los ojos de un niño; además, te vio con mucha menos frecuencia que yo y durante mucho menos tiempo. Y yo estoy mucho más acostumbrado a anomalías como las de tu regreso.

—Y, aun así, Jarlaxle siguió investigando para confirmar sus esperanzas —reveló Yvonnel, y Jarlaxle se limitó a encogerse de hombros tímidamente en dirección a Zaknafein.

—¿Mi hijo sigue entrenando? —le preguntó Zaknafein a Catti-brie.

—Por supuesto, todos los días —respondió Catti-brie, que empezaba a asentir, entendiéndolo.

—Entonces, sin duda, te reconocerá —añadió Wulfgar, y todos los demás empezaron a reír y a asentir, porque entendían el plan.

Catti-brie se dio cuenta de que era absolutamente cierto. En la arena, luchando, Drizzt reconocería a un antiguo oponente, igual que reconocería a Catti-brie haciendo el amor, aunque hubieran estado separados durante siglos.

—Me gustaría hablar contigo en privado, Jarlaxle —dijo ella. Miró al rey Bruenor—, y contigo, padre; solo nosotros tres.

—Serías estúpida si no lo hicieras —repuso Jarlaxle—, y Catti-brie no es estúpida.

La cámara circular estaba muy caliente y cargada de vapor, lo que relajaba los nudos musculares del guerrero que estaba practicando y lo cubría de sudor.

Sus movimientos eran más lentos que en años anteriores, pero eso no se debía a la edad. Al contrario, era deliberado. En su práctica diaria, Drizzt Do'Urden mantenía una completa concentración en cada inclinación, cada giro, cada extensión, trabajando al máximo los músculos tanto en elongación como en fuerza.

Al avanzar el brazo izquierdo, la mente de Drizzt se metió tanto en sí misma que pudo sentir la interacción entre los músculos, notó como se le doblaban los tendones y, entonces, pudo colocar el codo y el hombro de forma que alcanzaran un equilibrio y una velocidad perfectos.

O, al menos, casi perfectas. Drizzt trabajaba en adaptar el entrenamiento de cuerpo y mente que había recibido del gran maestro Kane a las muchas horas de trabajo que había sumado en Melee-Magthere y durante los años siguientes de lucha real. Aunque las técnicas no eran exactamente iguales, el veterano y dotado drow creía haber encontrado las suficientes similitudes para lograr un todo que fuera mejor que las partes. Sería un proceso largo, inacabable, lo sabía, pero merecía la pena llevarlo a cabo.

Recogió el brazo y siguió tirando hacia atrás el hombro izquierdo, mientras giraba e iba doblando las piernas hasta agacharse y así evitar un hipotético ataque desde atrás. Al completar la vuelta, lanzó un amplio tajo con su cimitarra derecha, Muerte Helada. De nuevo, cada músculo trabajó en armonía y Drizzt mantuvo un equilibrio completo durante todo el movimiento, girando sobre el antepié en el momento preciso para alcanzar la máxima fuerza en su contragolpe y, al mismo tiempo, mantener la hoja de la mano izquierda en una perpendicular prefecta respecto al torso, alzándose para desviar hacia arriba la lanza o la espada que se acercara, o bloquear, con equilibrio y fuerza, cualquier ataque descendente de un hacha o un martillo.

Sí, lo sabía, este movimiento con vuelta y tajo sería superior a cualquiera que hubiera intentado antes.

Todo lo que tenía que hacer era grabárselo bien en la memoria corporal para ejecutarlo sin esfuerzo y ágilmente, siempre.

Siempre. Ahí residía la perfección. Tenía que ser siempre, sin error.

«Casi siempre» haría que lo mataran.

Oyó la puerta abrirse tras él, y mantuvo la pose en vez de continuar el movimiento, sin querer que la interrupción le hiciera alterar ningún ángulo o la distribución del peso. Oyó las pisadas de alguien que entraba en la habitación; sintió la alteración del aire,

captó un soplo del aroma y un indicio de la respiración de esa persona.

Supo inmediatamente que era Catti-brie.

Se puso recto y volvió la cara hacia su esposa; el pecho desnudo le brillaba de sudor bajo la tenue luz mágica.

—¿Quieres luchar conmigo esta mañana? —empezó a preguntar, pero se detuvo al ver que Catti-brie no iba vestida para entrenar, aunque sostenía un par de cimitarras de madera—. ¿Crees que aún es seguro, con el embarazo tan avanzado?

—Yo no —respondió ella, seria, y lanzó las espadas de práctica al suelo, a los pies de su esposo.

La miró con una suspicacia amistosa; ¿qué le pasaba en esa mañana? Fue a dejar sus reales y mortales cimitarras en el soporte de armas y, luego, recogió las armas de práctica. Cerró los ojos, las alzó y sintió su peso, que no era, ni de lejos, tan equilibrado como el de sus propias y fabulosas armas, por supuesto.

—Esto es real —le dijo Catti-brie suavemente desde el otro lado de la sala—. No te están engañando.

Drizzt abrió los ojos para mirarla con curiosidad; más los abrió luego cuando otra persona entró, un drow que llevaba sus propias espadas de madera. Al igual que Drizzt, iba vestido con pantalones sueltos y una camisa abierta sobre el pecho de piel oscura.

Al principio, a través de la bruma del vapor, Drizzt no captó el sentido de todo eso, pero cuando su oponente se acercó, sus ojos se abrieron aún más.

—¿Qué broma es esta? —susurró sin aliento. Buscó a Catti-brie con la mirada, pero esta ya se había ido, habiendo cerrado la puerta tras de sí.

—Ninguna broma —replicó el recién llegado.

Drizzt negó con la cabeza, confuso, y empezó a negar verbalmente la posibilidad, pero su oponente no iba a darle esa oportunidad, pues levantó las espadas de madera y saltó hacia adelante para atacar.

Y no era una rutina medida y de prueba, pues el atacante avanzó con un furioso ímpetu y las espadas girando y atacando arriba y abajo.

Drizzt no tuvo tiempo para decir nada: abrió el brazo izquierdo y la espada de práctica se deslizó en vertical para detener un potente tajo. Saltó y dirigió la mano derecha hacia abajo para evitar el barrido que llegaba de la otra espada. Aterrizó con ligereza y retrocedió un poco, sin aliento, ante la gracia y belleza de aquel ataque en tenaza. Pocos habrían intentado tal golpe, pues cualquier error dejaría el centro expuesto a un ataque mortal.

Pero lo había visto antes, muchas veces, pues el drow que lo había

entrenado sabía hacerlo. El drow al que, pensó, tanto se parecía ese luchador que estaba ante él, aunque hubieran pasado varios siglos.

Drizzt apartó ese pensamiento de su mente ya que su atacante prosiguió con una vuelta completa, con la que impulsó ambas espadas para, con un hábil giro de muñeca, detener el doble tajo, retraer ambas espadas e inmediatamente lanzarlas en sendas potentes estocadas.

Drizzt hizo una pirueta hacia la izquierda, y con la espada izquierda y un fuerte golpe desvió la doble estocada. Cuando completó el giro, el atacante ya estaba allí, con golpes y tajos, arriba y abajo, una vez más…

… y Drizzt respondía a cada movimiento, sus cimitarras de práctica giraban y se agitaban, siempre en posición, mientras él seguía la danza de su oponente. Su equilibrio lo mantenía en sincronía con las espadas, y se fijaba en los movimientos del hombre que las sostenía, esperando el momento en que las acercara demasiado la una a la otra.

De una postura puramente defensiva, Drizzt cambió a una anticipatoria y, cuando llegó el hueco, cuando las espadas de su oponente se movieron demasiado cerca la una de la otra y el ángulo fue el que Drizzt esperaba, un golpe ascendente con su derecha, seguido de un revés, las apartó. En el espacio generado, la cimitarra izquierda de Drizzt tiró una fuerte estocada.

Pero el otro drow se movió con tal elegancia, con una gracia tan única, que hizo que Drizzt volviera a evocar siglos pasados. El drow aceptó el éxito de la inteligente finta y fue con ella, lanzándose a su izquierda junto con las armas desviadas, hasta dejarse caer en una voltereta lateral para girar hasta volver a ponerse de pie y quedar frente a Drizzt, que acaba de darse la vuelta.

Pero en ese momento, Drizzt llevaba la iniciativa, y se lanzó a un asalto fulgurante. Sus cimitarras de mentira fueron hacia su oponente a tal velocidad que un observador podría haberlo tomado por una enloquecida márilith de seis brazos.

Y aun así, el otro drow igualó su velocidad, moviendo las espadas con elegancia para detener cada golpe, deslizarse contra él o bloquearlo. Siguieron así una y otra vez, avanzando y retrocediendo en la cámara circular, con las espadas de madera crujiendo y golpeando a tal velocidad que alguien que oyera la contienda desde lejos podría creer que una bandada de miles de pájaros carpinteros se había asentado en el bosque detrás la Mansión de Hiedra.

Pero, no, solo se trataba de los dos magníficos guerreros, que luchaban en tal armonía que parecían un solo hombre batallando

consigo mismo.

Drizzt encontró una cierta comodidad en ese intercambio, una agradable sensación que lo transportaba a un día hacía mucho tiempo, en un lugar lejano. Y, durante unos instantes, se perdió en ese recuerdo, de nuevo en la Casa Do'Urden, de nuevo en Menzoberranzan. Pero, al darse cuenta de que era una ensoñación, se reveló contra ella, y no porque tuviera que centrarse en mantenerse en la contienda de ese momento y seguir con el feroz juego de espadas, sino porque sabía demasiado bien que dejarse llevar por una falsa esperanza era una experiencia muy dolorosa.

Con un gruñido, Drizzt aumentó la presión, avanzó y empleó más fuerza en cada movimiento. Su oponente retrocedió con igual velocidad y equilibrio; llevó, finalmente, el pie de atrás hacia un lado y giró abruptamente, con la esperanza de recuperar la ventaja ofensiva mientras se agachaba para esquivar por poco una estocada que se dirigía hacia su rostro.

Pero a Drizzt no lo iba a engañar un cambio tan simple. Ese giro logró que pudiera perseguir a su oponente con mayor fiereza.

El otro drow se volvió y se alejó corriendo, con Drizzt justo detrás. Su enemigo dio una voltereta, de la que finalizó justo frente a la pared, luego dio unos pasos subiendo por ella, hasta colocarse horizontalmente y saltar hacia atrás, volteándose en el aire para atacar a Drizzt al pasar sobre él.

Este bloqueó el golpe una vez más y corrió hasta sobrepasar a su oponente. También subió por la pared, pero en vez de la voltereta invertida se impulsó directamente hacia atrás, retorciéndose y girando en su vuelo para aterrizar muy agachado y con las piernas bien separadas. Se puso de pie inmediatamente, apuñalando con las cimitarras.

Pero fue un golpe demasiado alto, que el otro esquivó fácilmente y respondió, como era previsible, con una doble estocada baja.

Normalmente, se trataba del contraataque correcto, pero provocó una mueca en Drizzt. Por supuesto, había estado planteándose cierta cuestión: ¿cómo no iba a hacerlo, dada la familiaridad con el luchador, el parecido y su reciente encuentro con Lloth? Pero Zaknafein conocía el peligro de este contraataque en concreto contra este oponente en particular; no habría cometido tal error.

Aun fingiendo desesperación, Drizzt hizo lo único que podía, ejecutar una parada diagonal descendente, con las cimitarras formando una *x* para atrapar debajo las espadas y mantener a su atacante inclinado.

Había llegado el momento de acabar con esa farsa, y, en cuanto

tuvo las espadas apresadas, lanzó una patada entre las empuñaduras de las armas, esperando romperle la nariz a su enemigo.

Pero, al levantar la pierna, se dio cuenta de que su oponente ya no estaba allí, y para eso, Drizzt sabía que el otro tendría que haber anticipado tanto el bloqueo como el contrataque.

Por puro reflejo, ejecutó el mismo movimiento que había estado practicando justo antes de la interrupción: giró sobre los antepiés, rápido y equilibrado, lanzando, al acabar la vuelta, una estocada donde sabía que estaría su oponente.

El otro la esquivó por los pelos, apartando las caderas y torciéndose, lo que lo puso en la verdadera línea de ataque; la cimitarra derecha de Drizzt barrió desde fuera y lo golpeó con dureza en la cadera.

Con un gruñido, el contrincante intentó retroceder, pero Drizzt había permanecido en total equilibrio, y lo persiguió con fiereza, con las cimitarras apuñalando a la izquierda, luego a la derecha, y a la izquierda otra vez. Su contrincante apenas las desvió y solo pudo hacerlo moviéndose hacia ese lado.

Drizzt levantó la pierna derecha en una rápida y fuerte patada hacia el costado de la cabeza del drow. Aturdido, este intentó golpear de revés la pierna levantada, y Drizzt le soltó la espada para permitírselo, pero solo para poder seguir el movimiento. Entonces, rodó bajo el brazo levantado con un repentino avance y giro.

Le agarró el brazo mientras pasaba por debajo, y su oponente ya no tuvo forma de resistirse, cuando Drizzt se lo retorció con fuerza sobre la espalda.

El drow se encontró de espaldas, tirado en el suelo y con la punta de la otra cimitarra de práctica de Drizzt sobre la garganta.

—Has mejorado mucho, hijo mío —lo felicitó el drow.

—¡No me llames así! —replicó Drizzt, presionando la espada.

—¿Pensabas que volvería a caer en tu truco de parada diagonal descendente?

—Ahora ya se conoce la solución —dijo Drizzt—. Probablemente, la enseñen en la Academia.

El hombre en el suelo soltó sus dos espadas y puso una mano en el borde del arma que tenía en la garganta, intentando moverla un poco hacia un lado, pues le estaba costando respirar.

—¿Quién eres? —quiso saber Drizzt, manteniendo la espada donde estaba.

—Ya sabes quién soy.

—Te vi caer en el ácido. ¡No hay resurrección posible de eso!

—No caí, salté —intercambió una mirada con Drizzt y dijo, con

tranquilidad y con un tono familiar—: Por nosotros.

Drizzt sintió un escalofrío. Le empezaron a temblar los brazos. «Por nosotros», las mismas palabras que Zaknafein le había dicho justo después de haber vencido la maldición llothiana de zin-carla, un conjuro que le había convertido en un esclavo zombi, un encantamiento que no debería haber sido capaz de superar o desafiar.

Pero lo había hecho, gracias al gran amor que sentía por su hijo.

Las espadas de Drizzt cayeron al suelo, a cada lado de aquel hombre. No las dejó caer conscientemente. No hizo nada conscientemente. Simplemente se quedó allí, mirando.

—Te dije que huyeras a los confines del mundo —dijo Zaknafein. Alzó la mano y Drizzt lo cogió por la muñeca y lo levantó del suelo.

Luego, Drizzt salió tambaleándose de la habitación, tan desorientado y confundido que ni siquiera recogió sus preciosas armas.

Zaknafein fue a seguirlo, pero Catti-brie apareció en la puerta por la cual Drizzt acababa de salir y se interpuso en su camino.

—Dale tiempo —le pidió. Zaknafein la miró con dureza y no respondió, pero tampoco intentó ir más allá.

8
Los ojos de Topolino

El halfling se ocupaba de sus tareas con aparente diligencia, limpiando la gran sala de audiencias de lord Dagult Neverember en la ciudad de Neverwinter.

Pero sus movimientos estaban habilidosamente practicados. Su atención nunca estaba puesta en la extracción de telas de araña de una armadura decorativa o en el exterminio de las grandes cucarachas que correteaban por las esquinas entre los polvorientos rayos de la luz del sol que entraban por el gran ventanal de la estancia.

Llevaba una venda de forma extraña en la cabeza, que le bajaba desde la sien derecha, por encima del ojo izquierdo, e iba hasta la oreja izquierda. Sobre esa oreja, la venda mostraba una mancha de sangre, fruto de una mala caída, como había explicado unos días antes cuando había empezado su tercera semana de trabajo para el hombre, Dagult, un señor público de Aguas Profundas y el lord protector de Nueva Neverwinter.

Solo que, al igual que con su habilidad para la limpieza, las cosas no eran como parecían. No se trataba de una venda, sino de una boina mágica que creaba la ilusión de una venda, sangre incluida. Ni su plumero era una herramienta de limpieza, sino un buen florete; sus ropas no eran harapos, sino prendas de calidad, y sus zapatos no eran trapos enrollados, sino elegantes botas negras y altas. El bigote y la pequeña barba no estaban desaliñados, ni sus ojos chispeantes y sorprendentemente verdes. De hecho, lo único auténtico en ese halfling era la suciedad que se aplicaba en la cara y las manos todas las mañanas como añadido a su disfraz mágico.

El vendaje de la cabeza se abultaba sobre la oreja izquierda, escondiendo una diminuta trompetilla para el oído, inteligentemente construida y mágicamente manipulada para amplificar el sonido. Podía oír un susurro desde el otro lado de la puerta, incluso con ruido ambiente, siempre y cuando colocara el oído izquierdo en dirección al

hablante elegido.

Este solía ser lord Dagult Neverember, por supuesto, siempre que se hallaba en Neverwinter, aunque en sus visitas a menudo se tratasen temas cotidianos: discusiones sobre qué partes de la ciudad se reclamarían a la roca volcánica o qué defensas se reforzarían o si un señor u otro podían optar por una casa u otra. En tales ocasiones, el halfling dirigía con frecuencia la oreja hacia los plebeyos que trabajaban ahí para enterarse de rumores más salaces y, tenía que admitirlo, más divertidos. Lord Neverember supervisaba la reconstrucción de la ciudad, pero era evidente que esperaba ir más allá de eso y convertir ese asentamiento costero en una ciudad digna de hermanarse con Aguas Profundas, la reluciente joya de la Costa de la Espada, a una semana de viaje hacia el sur, por el Camino del Comercio.

El halfling también sabía que, sin duda, el ambicioso noble estaba intentando reforzar y expandir su propia posición por toda la región de la Costa de la Espada, algo que a los amigos de este espía no les gustaría mucho. Pues lord Neverember no era un aliado del rey Bruenor Battlehammer de Gauntlgrym, y le gustaba menos aún a Jarlaxle, que controlaba secretamente la ciudad de Luskan, más al norte en la costa.

A menudo, el halfling se recordaba con prudencia que Neverember era peligroso. El lord llevaba el pelo de color calabaza peinado hacia atrás, apartado de la angulosa cara, y le caía largo sobre los hombros. Esto le daba un aspecto severo, que resultaba aún más intenso a causa de los ojos oscuros, tan hundidos que casi parecían mirar desde el interior de un búnker aparte. Muchos de los señores de Aguas Profundas, que vivían entre lujos, hacía tiempo que se habían vuelto gordos y fofos, pero ese no era el caso de Neverember, con sus amplios hombros y sus musculosos brazos.

—Eres como un león —solían decirle a Neverember los nobles que lo visitaban, y al lord protector de Neverwinter le encantaba oír tal cumplido.

Sabía cómo usar la espada, o el puño, por lo que había averiguado el halfling, y también había visto suficientes pruebas de su fácil irascibilidad y cinismo.

En ese momento, el lord protector se hallaba sentado en el trono, charlando con una dama de posición noble, a juzgar por su elegante vestimenta y joyería. Mientras la conversación entre ambos tenía lugar, el espía halfling lamentaba que no lo hubieran dejado entrar antes a la cámara para oír el nombre y el título de la dama.

—Una adquisición sabia, lord Dagult —dijo la mujer—. ¡Haber

conseguido semejante ganancia en tan poco tiempo, ni un año!

—El lugar tenía un valor estratégico y había sido construido por unos hábiles artesanos que son difíciles de encontrar en el mundo de hoy —contestó él—. Tuve la suerte de tener a mano el oro cuando se hizo la oferta y no dudé, ¡más allá de regatear el precio, por supuesto!

—Bien regateado —dijo la dama—. Y eso que no es fácil hacerlo con Luvidi.

Ambos rieron, y el tema cambió a un susurrado asunto amoroso entre un caballero y una dama de Aguas Profundas. Pero no dedicaron mucho tiempo al cotilleo, porque entró otro visitante escoltado hasta la sala de audiencias: un enano con el espeso pelo rubio trenzado desde el cuero cabelludo y que le colgaba en largas trenzas. En oposición al trabajo que evidentemente se había tomado con el pelo, la barba presentaba un aspecto descuidado y tan salvaje que al espía halfling no le hubiera sorprendido que salieran pájaros volando de ella con cada retumbante paso que el tipo daba hacia el trono.

Detrás de ese enano, venían otros, todos tipos corpulentos que empujaban y arrastraban un carro de gruesas planchas tan cargado de baúles y bolsas que crujía bajo el peso.

—¡Ah, Bronkyn, buen amigo! —saludó Neverember, al mismo tiempo que el sargento de la corte presentaba al enano con un «¡Lord protector! ¡El comandante Bronkyn Stoneshaft!».

A su pesar, el espía halfling se volvió para observar la escena y detuvo su falsa limpieza.

—¿Stoneshaft? —murmuró para sí, pues era un nombre que le resultaba conocido, pero que no había oído en mucho tiempo. Como estaba a menudo en la corte del rey Bruenor, el más reconocido y poderoso enano del norte, si no del mundo entero, había pocos enanos de importancia en la región que el espía no conociera. Y, sin embargo, no era capaz de ubicar a ese…

La mirada del halfling se dirigió hacia el carro y se llevó la mano a la trompetilla para ajustarla. Intentó mantener la expresión impasible cuando oyó un sonido que le resultó muy familiar, tintineando con cada vuelta de las ruedas del carro, y se dio cuenta de que aquellos baúles y sacas estaban llenos de monedas, ¡miles y miles de monedas!

—He traído todo un condenado ejército hasta tu puerta para que esto llegara hasta aquí, lord protector —dijo Bronkyn Stoneshaft mientras hacía una reverencia a Neverember—. ¡Vas a estar necesitando un buen lugar para meterlo!

Neverember se puso en pie e hizo señas a su sargento, que hizo acercarse inmediatamente a los guardias. Entonces, el lord protector llamó a otro hombre, uno que el halfling sabía que era el secretario de

la corte.

—¡La escritura! —gritó Neverember—. ¡Que se sepa en todas partes que el clan Stoneshaft considera una vez más Thornhold como su hogar!

—Thornhold —murmuró el halfling, pues había oído hablar de la fortaleza costera situada casi a medio camino entre Aguas Profundas y Neverwinter, en la Costa de la Espada, justo al sur del Estero de los Hombres Muertos. Incluso la había visto en una ocasión en sus viajes por el Camino del Comercio, aunque solo desde lejos. Nunca se había molestado en investigarla más de cerca, pues Thornhold era un nombre de otra época, de antes de la Secesión. ¿Ahora era algo más que una ruina?

A juzgar por las monedas del carro…

La cámara empezó a llenarse de soldados y, mientras la mayoría fueron al cargado carro, otros empezaron a echar de la sala a la gente sin cargo: los limpiadores y los cocineros, y un grupo de ciudadanos de Neverwinter que habían llegado con la esperanza de intercambiar unas pocas palabras con lord Neverember.

Sin querer que nadie tocara su disfraz, el halfling se dio prisa en abandonar la sala y luego el castillo propiamente dicho. Desde allí, se escabulló por las calles laterales de Neverwinter. Usó varias veces su boina mágica: primero para convertirse en un enano, luego en un niño humano y, finalmente, cuando ya estaba lejos de la corte, en un campesino halfling de aspecto normal, con ropas andrajosas y apoyado en un bastón que era, de nuevo, su fabuloso florete.

Mirando alrededor y hacia atrás repetidamente para asegurarse de que nadie lo seguía, se dirigió al punto de encuentro, un lugar predeterminado y siempre vigilado, donde pronto se encontraría con un socio.

Ese día casi no tuvo que esperar; una halfling salió de las sombras con tal eficiencia que llegó antes que el espía al muro bajo, tallado en piedra de lava, que también servía como banco. Se dejó subida la capucha de su capa de viaje.

Ambos se sentaron, uno al lado del otro.

—¿Qué se dice? —preguntó ella.

El espía estuvo a punto de caerse del banco al reconocer la voz; se acercó, miró bajo la capucha y se encontró con los ojos de la mujer que amaba.

—¿Qué estás haciendo aquí? —le preguntó en un murmullo asombrado a la señora de Viñas Sangrantes, la jefa de la Casa Topolino… y su esposa, Donnola.

—Mi Araña, ¿has creído que te iba a dejar con toda esta que te

divirtieras tú solo durante semanas y semanas? —respondió Donnola, con esa sonrisa que hacía a Regis temblar de pies a cabeza. Traviesa e inocente y, sin embargo, de alguna manera, increíblemente sexy y provocativa, la sonrisa de Donnola Topolino siempre hacía suspirar a Regis.

—¡Si esta ciudad infernal no estuviera tan llena de espías, te besaría aquí mismo! —exclamó Regis—. ¡Cuánto te he echado de menos!

—Veo tu desdén por los espías, espía mío.

Regis rio, luego miró alrededor, curioso.

—¿Cuánto tiempo llevas aquí? ¿Cómo sabías que yo vendría aquí, hoy?

—Porque sabía que tendrías algo que contarnos —contestó Donnola.

Regis la miró con curiosidad.

—Vigilamos la procesión de enanos por el Camino del Comercio, hasta Neverwinter —explicó Donnola—. Menuda fuerza acompañaba a esa pequeña caravana. Si hubieran ido más allá de Neverwinter, quizá hubiera tenido que haberme esforzado mucho para organizar una banda que asaltara la comitiva.

—¿De dónde venían?

Donnola se encogió de hombros.

—Reparamos en ellos solo un día antes de que cruzaran Viñas Sangrantes por el Camino del Comercio, desde el norte.

—¿Luskan?

—Los contactos de Jarlaxle no sabían nada de ellos y no hay nada que se mueva por la ciudad sin que él lo sepa. Diría que de algún sitio entre aquí y Luskan.

—¿Port Llast? —preguntó Regis.

Donnola puso cara de no saber. Ella era nueva en la región. Port Llast era un puerto comercial menor, construido dentro de una cantera.

—Un día de viaje desde el norte —explicó Regis.

—Es posible.

Regis negó con la cabeza, pues eso no tenía sentido. Drizzt conocía Port Llast, sin duda, y en esa ciudad lo consideraban un héroe. Allí había enanos, claro; a fin de cuentas, era una ciudad cantera, pero no en tanta cantidad, por lo que Regis sabía. Y, desde luego, el pequeño negocio del lugar no podía haber creado una riqueza como la que había visto en la sala de Neverember ese día.

—Han venido a comprar Thornhold a lord Neverember —explicó Regis.

—¿Thornhold?

—Una fortaleza un poco más allá, en la costa. Jarlaxle sabrá más del lugar.

Donnola asintió.

—Entonces, debemos acudir a él. Se le espera pronto en Gauntlgrym para hablar con el rey Bruenor y los demás sobre el poder controlado del primordial en la reconstrucción de la Torre de Huéspedes del Arcano. Y los portales mágicos, mi amor. Se están activando.

Regis apenas la escuchaba, porque sus pensamientos habían vuelto a la sala de Neverember, en concreto, a la mujer noble que estaba junto al lord protector. La había visto en la corte de Neverember varias veces antes, con otros paliduchos miembros de la nobleza de Aguas Profundas; al menos, el halfling creía que eran de Aguas Profundas, en vista de su familiaridad con Neverember. Y, en ese momento, el halfling relacionó eso con que una de las tabernas más caras y cercanas al castillo hubiera estado excepcionalmente llena últimamente, y con pedidos de buenas comidas y vinos que llegaban en una cola de carros todas las noches.

—¿Araña? —llamó Donnola a su distraído amante.

—Ve a hablar con Jarlaxle —contestó Regis—. Cuéntale lo de Thornhold y dile que los enanos eran del clan Stoneshaft y llevaban tesoros para comprarle las ruinas a Neverember. Un tesoro merecedor de un ejército de guardias.

Donnola se irguió al oír esto.

—Todo confirmado —le aseguró Regis—. Díselo a Jarlaxle, y solo a él, para que podamos conseguir más información antes de que Bruenor se encolerice.

—¿Y tú?

—Hay una cosa que quiero ver aquí antes de volver —respondió Regis, mirando a lo lejos, hacia la calle de la taberna que pretendía investigar.

Se enderezó y se volvió con rapidez, y Donnola hizo lo mismo, al oír un considerable estruendo que se acercaba a ellos. Regis se quedó boquiabierto al ver al contingente Stoneshaft marchar por la calle ante ellos. Fila tras fila, los enanos avanzaban, bien armados, y el suelo temblaba bajo el peso de sus gruesas botas y el disciplinado paso militar. Pasaron justo delante de la anodina pareja halfling y no le prestaron atención, mientras marchaban en una formación de cuarenta filas de ocho.

En la retaguardia avanzaba Bronkyn, sobre el mismo carro en el que le había entregado las monedas a Neverember, tirado por el

mismo grupo de enanos que lo había entrado en la sala del trono.

—Tantos —murmuró Regis—. ¿Por qué tantos?

—¿Para custodiar un tesoro digno de un dragón? —sugirió Donnola.

Ambos halflings esbozaron media sonrisa ante eso y ante las posibilidades que se podían derivar.

—Ve a Jarlaxle y dale los nombres —indicó Regis.

—Thornhold y clan Stoneshaft —repitió Donnola.

—Eso. Y cuéntale también que los enanos le han comprado el lugar a Neverember.

—Me pregunto si el rey Bruenor sabía que estaba en venta —dijo Donnola—. O si sabía algo de que un gran clan de enanos estaba planeando establecer su fortaleza tan cerca de Gauntlgrym.

Regis asintió, concordando con lo que ella estaba pensando.

—Me reuniré contigo en breve —le prometió él. Miró alrededor y al ver que nadie lo observaba, se inclinó y le dio a su amada el beso que llevaba mucho tiempo sin darle.

—Ten cuidado —le dijo ella, sin aliento—. Solo te dejé venir aquí porque estabas aburrido. No tengo deseo ni intención de ponerte en peligro.

Regis bufó.

—Nunca mandaríamos a otros a hacer cosas que nosotros no haríamos —recitó, y Donnola no pudo más que suspirar—. Ese es el credo de la Casa Topolino, ¿no es así?

—Casa Topolino es ahora solo una pieza de un pueblo mayor, del cual tú y yo somos responsables.

—Viñas Sangrantes seguiría adelante sin nosotros —replicó Regis —. No voy a esconderme tras un trono —rio y agarró el andrajoso mandil de campesina de Donnola—. ¡Y tú tampoco!

—Entonces, iré contigo —anunció ella.

Pero Regis negó con la cabeza, con rostro serio.

—Ve a hablar con Jarlaxle.

—Puedo mandar un mensajero.

—Ve tú —insistió él—. Y asegúrate de que no sepa nada nuevo que tú no sepas también.

—Creía que nos fiábamos de él.

—Eso no quiere decir que su bolsa no se engorde más que la de sus socios de confianza.

—¿En qué estás pensando, mi amor? —preguntó Donnola.

Regis meneó la cabeza, y lo cierto era que no estaba seguro. Todo ese asunto le parecía raro, más de lo que los sorprendentes eventos indicaban. En los últimos tiempos había ido con frecuencia a

Neverwinter y no había visto carteles de ninguna gran fortaleza en venta; tampoco había visto muchos enanos dentro de la ciudad, más allá de los ciudadanos de toda la vida, puesto que era bien sabido que lord protector Neverember y el rey Bruenor se odiaban.

Y por rara que hubiera sido la transacción de aquella mañana, el instinto le decía que aún había algo más, y tenía una idea sobre cómo averiguar más detalles.

Regis echó un vistazo alrededor, luego rodó sobre el muro en una voltereta hacia atrás y aterrizó con ligereza al otro lado. Allí le dio un par de toques a su boina y se deshizo del disfraz enseguida, revelando su hermosa capa y ropajes, el magnífico florete sobre un lado de la cadera y la daga de tres cuchillas en el otro. Su boina moteada de azul, inclinada elegantemente sobre un lado, reemplazó el vendaje ensangrentado.

Saltó por encima del muro para caer de vuelta en la calle.

—¡Qué elegante! —exclamó Donnola, poniéndose la mano sobre la frente como si fuera a desmayarse.

—Indica a nuestros agentes que van a tener que reabastecer las reservas —le dijo Regis. Se refería a los escondites desperdigados por la ciudad de Neverwinter en los cuales la Casa Topolino había colocado botellas de vino que habían traído de Aglarond. Los agentes Topolino en la ciudad sabían dónde encontrar esas botellas para usarlas como trueque o como tapadera. Eso los convertía instantáneamente en vendedores de vino en lugar de espías.

Ayudaba que el vino fuera tan bueno y convincente, con uvas traídas desde el este para plantarlas en los viñedos de Viñas Sangrantes. Donnola pretendía establecer allí un negocio legítimo con ese gran vino, pero, de momento, servía para su propósito más clandestino.

—¿Intentarás establecer una relación comercial con Dagult Neverember? —preguntó Donnola, escéptica—. Sabe de nuestra sociedad, más allá del parentesco, con Bruenor y Gauntlgrym, amor.

—No, con él no —contestó Regis, ausente, meneando la cabeza. Dudaba a cada palabra, porque estaba improvisando, planeando sobre la marcha, mientras contemplaba la avenida por la que los enanos continuaban su marcha, el mismo bulevar que llevaba a la posada donde se albergaba la nobleza de Aguas Profundas que estaba de visita —. Pero hay alguien…

No fue directo a la taberna. En su lugar, Regis fue a una caballeriza justo a las afueras de la ciudad, dirigida por una joven elfa llamada Aiberdelle Allaley, una viuda que vivía sola en la casa adyacente. No

había mucho negocio para unas caballerizas fuera de los muros de la ciudad, así que los establos de Aiberdelle rara vez se encontraban cerca de estar llenos. Tanto los Ponis Risueños como los Romperrótulas, las bandas de patrulla halfling que se habían instalado en Viñas Sangrantes, habían considerado adecuado firmar un contrato con Aiberdelle, lo que le aseguraba unos ingresos decentes y una buena protección en caso de necesitarla, aunque Regis siempre había tenido la sensación de que no la necesitaría.

—¡Ah, Araña Parrafín! —saludó Aiberdelle a Regis cuando este llegó a su puerta—. ¿En qué lío te has metido esta vez?

—Nada de eso, señora —contestó Regis con una reverencia, sacándose la fabulosa boina.

—De vuelta a Viñas Sangrantes, ¿eh?

—Venía solo a echarle un ojo a Panza Redonda —dijo, refiriéndose al poni pinto que Doregardo, el jefe de los Ponis Risueños, le había regalado hacía poco.

Aiberdelle le contestó con una sonrisa astuta. Regis se dio cuenta de que lo conocía demasiado bien y pensó que eso era bueno. La verdad, Aiberdelle Allaley se había vuelto tan imprescindible para la red de espionaje que Donnola había creado como cualquier otro halfling de Viñas Sangrantes.

—¿Vuelves a Neverwinter, entonces? —preguntó ella.

—Tengo asuntos que concluir, sí. Es mi deber servir a lady Donnola.

—Podrías lavar su poni, y los de sus ayudantes —contestó Aiberdelle—. Están correteando fuera del corral con el tuyo, un poco como hace Donnola cuando su Araña está cerca.

Regis sabía que se había puesto totalmente rojo, pero se rio de todas formas.

Aunque volvió a ponerse serio, rápidamente.

—¿Has visto el ejército de enanos que ha entrado en Neverwinter hoy?

—Los he oído. Y olido.

—Pero ¿no llevaban bestias que dejar en el establo?

Aiberdelle negó con la cabeza; el largo pelo plateado se agitaba en el aire.

—¿Alguien más ha alquilado tus establos desde que entré en Neverwinter?

—Estamos en medio del invierno —le recordó ella—. No hay mucha gente en los caminos, desafortunadamente. Aparte del grupo de Donnola y el tuyo, solo he visto un cliente de pago en dos semanas.

—¿Me vas a dejar con la intriga, bella señora?

—Pocas cosas en el mundo me producen mayor placer —coqueteó ella de vuelta.

—¿Y si suplico?

—¿Has venido a elaborar pociones? —le preguntó con timidez, pues en más de una ocasión Aiberdelle se había encontrado a Regis muy ocupado en el laboratorio de alquimia portátil que llevaba en su bolsa mágica.

—¿Aceite de luz diurna? —replicó él, refiriéndose a un mejunje que él le había preparado varias veces. Al sumergir un pequeño objeto en el aceite de luz diurna, este brillaba como un resplandeciente farolillo durante cierto tiempo, dependiendo de la calidad de los ingredientes. Y, aun mejor, el brillo del objeto no empezaba a desaparecer hasta que se usaba; además, el objeto se podía cubrir con un simple paño y así mantener en reserva.

—Bueno, no me gusta mucho acercar antorchas o faroles a un granero…

—Y por eso es aquí donde dejo a Panza Redonda —dijo Regis—. Bueno, por eso y por la belleza de la cuidadora.

Ella le guiñó el ojo.

—Aceite de luz diurna, sí —acordó él—. Una buena remesa, lo prometo.

—Entonces, de acuerdo. Un cliente de pago, un hombre muy grande. Parecía norteño, con el pelo rubio y largo. Al principio, pensé que sería un Uthgardt, pero no era bárbaro; de Aguas Profundas, bastante culto y con ropas buenas, aunque intentaba esconderlas bajo una capa gastada por el uso.

—Un nombre.

—Sí, creo que tenía uno.

—Por favor, mi señora, dímelo.

—Brevindon de la Casa Margaster.

—¿Con negocios en Neverwinter?

—No creo que llegase a entrar en la ciudad. No, se dirigía al norte, hace solo unos días.

Regis asintió, luego tomó la delicada mano de Aiberdelle y la besó con elegancia.

—¿Te puedo molestar pidiéndote algo de cenar? Después de visitar a Panza Redonda, claro.

—¿Y después de que prepares mi aceite de luz diurna?

Él asintió.

—¿Y de que te quites el mal olor de encima? —añadió ella, con una amplia sonrisa—. A menos que desees cenar en el granero, claro.

—He comido en lugares peores, te lo aseguro.

—¿Por qué supones que me sorprende? —le preguntó, juguetona, y entró de nuevo en su casa.

Regis se tomó un momento para considerar el hecho de que, después de hablar con Aiberdelle, siempre acababa con una sonrisa en el rostro. Qué buena adición, y encantadora, a la red de Casa Topolino.

No fue a por su poni, sino que entró directamente en el granero, donde sacó de su bolsa mágica un saquito lleno de vasos, bobinas, una mesa que se plegaba hábilmente, balanzas, cucharillas calibradas y una gran caja de hierbas y polvos. Le llevó poco tiempo montar su laboratorio de alquimia portátil, y casi inmediatamente empezó a crear aceite de luz diurna en un extremo de la mesa y, en el otro extremo, a cocer a fuego lento un mejunje púrpura, que tenía una elaboración mucho más complicada y larga.

Y mientras ambos estaban en proceso, el hábil halfling trabajaba muy concentrado en una poción de creación propia, una que él llamaba *Pillabuches*, que esencialmente elevaba la concentración de cualquier bebida alcohólica a la de la mítica Revientabuches de los enanos, pero sin su desagradable sabor.

Usada en conjunto con la poción púrpura, una delicia mágica que le permitiría leerle el pensamiento a la persona con la que estuviera hablando, había demostrado ser muy efectiva.

Salvo la poción púrpura, todo lo demás estuvo completado para cuando Aiberdelle entró en el granero con su cena y, para su sorpresa, con la de ella. Los dos compartieron la comida y una buena conversación, una que giró hacia el laboratorio de alquímica cuando, a media comida, Regis se levantó para añadir un polvo rosado a la poción púrpura.

—Déjame que adivine —dijo la elfa—. Una poción de amor que usarás para que me embobe cada vez que te vea y así poder aprovecharte de mí.

—¡Mi buena señora! —exclamó Regis, con dramatismo—. Bella dama, debes saber que estoy casado con lady Donnola. ¡Ay, si nos hubiéramos conocido antes…!

—Me refiero a que podrías usar mis risitas bobas y miraditas para conseguir mejores tratos para ti —explicó Aiberdelle con una suave risa, a la que se unió Regis.

Volvió al sitio en la bala de heno, al lado de ella.

—Nunca me aprovecharía de ti, amiga mía —aseguró él con seriedad.

—No te lo permitiría —repuso ella con un guiño—. Pero ¿de otros? ¿Qué podría llegar a hacer Regis a aquellos a los que no encontrase

tan encantadores?

—Oh, pretendo conseguir que algunos bobos confiados me cuenten cosas que no deberían contarme, claro.

—Me decepcionarías si no lo consiguieras.

Regis la miró con curiosidad.

—Soy parte de tu banda, ¿no? —explicó ella—. Tu éxito es el mío, y probablemente mi seguridad.

Esas palabras a Regis le llegaron muy adentro y aumentaron su respeto por esa elfa; también le recordaron que sus acciones tenían consecuencias que iban más allá de su propia persona.

—Lo eres. Un miembro realmente valioso, mi señora —le agradó ver como, por una vez, era ella la que se enrojecía—. No es una poción de amor, pero me permite entrar en los pensamientos de otra persona, ver la verdad detrás de sus palabras. Tengo ingredientes suficientes para varias dosis. Te dejaré alguna.

—¿Por si Brevindon Margaster vuelve?

—Para eso y para cuando la puedas necesitar —contestó Regis—. Y si alguna vez te das cuenta de que necesitas usarla conmigo, solo encontrarás amistad tras mi sonrisa.

—¿Por qué iba a malgastar una poción tan valiosa en algo que ya sé? —preguntó ella.

La sala común de la Taberna Driftwood estaba muy llena esa noche, con muchos nobles bien vestidos, tanto de Neverwinter como de Aguas Profundas, y también con un buen contingente de enanos bulliciosos, dirigidos por Bronkyn Stoneshaft, quien se hallaba sobre una mesa cantando sobre la vuelta de su clan a la gran fortaleza de Thornhold.

Al otro lado de la puerta de la torre caída que albergaba el negocio, Regis se detuvo y escuchó, esperando encontrar alguna pista en la canción, pero por desgracia sonaba como cualquier otra balada de enanos, llena de pasadizos de dura piedra, oscuros y fríos; goblins a los que vencer, y gemas brillantes que conseguir. Cuando Bronkyn, con los demás a coro, empezó un segundo tema, el elegante halfling empujó la puerta y entró.

Muchas cabezas se volvieron hacia él, ¿cómo no, con su elegante boina, su costosa ropa y portando tales armas? El lugar se quedó en silencio por unos pocos segundos, pero solo unos pocos.

Regis oyó que susurraban su nombre mientras atravesaba la marea de gente hacia la barra, y oyó, también, murmullos llenos de desconfianza. Algunos de los mecenas sabían bien quién era él, con lo cual también sabían de dónde era.

—Un huésped inesperado —saludó la propietaria de la taberna, una guapa mujer de mediana edad con el pelo plateado, recogido en alto para mantenerlo alejado de bebidas y comidas, por supuesto—. ¿Es que el rey Bruenor está enviando a sus emisarios a ver al lord protector para solucionar esta estúpida riña?

—Encantado de verte, madame Rosene —contestó Regis, tomándole la mano para besarla—. No tengo ningún asunto con lord Neverember, no.

—Pero has entrado en su ciudad, ¿o no? —preguntó un hombre acodado en la barra, con un tono y una mirada poco amistosos.

—No he oído de ninguna declaración de enemistad entre Neverwinter y Viñas Sangrantes —contestó Regis.

—Eso es que no has hablado con tu amigo enano, Bruenor.

—Los asuntos del rey Bruenor con lord Neverember son algo entre ellos dos. Represento a una ciudad distinta, por supuesto, una que tiene interés en traer buen vino a Neverwinter. Por lo encorvado de tus hombros, la tensión en tu rostro, el pelo despeinado y el olor de tu aliento, diría que eres alguien que apreciaría a tal emisario.

Al hombre ebrio le llevó un momento entender todo eso, pero cuando lo hizo abrió mucho los ojos y se echó hacia delante de forma amenazante.

—Oh, siéntate —le dijo madame Rosene, cogiéndolo del brazo para detenerlo— o ¡te haré limpiar tu sangre del suelo cuando el pequeño haya hecho una docena de agujeros en tu gorda barriga!

En apariencia, Regis no prestó la más mínima atención al borracho, aunque, por supuesto, estaba listo para detener al hombre con la punta de su fino florete, si el brazo de Rosene no resultaba suficiente. El halfling observó la escena que se estaba desarrollando ante él. No era difícil diferenciar a los Margaster entre la multitud, y había unos cuantos allí, pues eran todos grandes y pálidos. De hecho, la descripción que Aiberdelle había dado de ellos como de Uthgardt parecía bastante apropiada. Efectivamente, Regis creía que esta familia noble de Aguas Profundas podía rastrear su origen, en un pasado no demasiado lejano, hasta alguna tribu bárbara del norte. Se le ocurrió que podría usar el nombre de Wulfgar, o al propio Wulfgar, si llegase a ser necesario infiltrarse en esa familia noble. Se guardó esta idea para más adelante.

—Estoy segura de que habrás traído una muestra —dijo Rosene.

De su saca normal, no de la mágica que llevaba en la barriga, Regis sacó una botella de vino tinto.

—Regalo de la casa —dijo, tendiéndosela—. Lo único que pido es que te asegures de que lo prueben tus clientes con mejor criterio.

Madame Rosene miró su saca.

—¿Y cuánto más has traído?

—Espero que el suficiente para hacer amigos —contestó Regis con una sonrisa—. He oído que una familia noble de Aguas Profundas está aquí de visita; ese es un mercado que verdaderamente me gustaría explorar.

—¿Ah, sí? ¿Y quién *t'ha* estado diciendo eso? —preguntó Rosene, y su repentino cambio a su hablar campesino transmitió a Regis que a la mujer no le hacía ninguna gracia que esa información se hiciera pública.

—Nadie —replicó Regis—. He visto a unos cuantos rondando por tu sala con aspecto de nobles, y tú me lo acabas de confirmar, querida dama. ¿Me los presentarás o debo hacerlo yo solo? Puedo ofrecer un descuento mucho más generoso a algún amigo de la familia.

Madame Rosene emitió una risita de derrota.

—Vamos, pequeño bicho, te presentaré formalmente.

Solo unos instantes después, Regis se hallaba sentado en una mesa frente a dos mujeres de aspecto formidable, descorchando una botella de Brillante Puntos Rojos, un delicioso caldo. Alvilda e Inkeri Margaster observaban con atención sus más mínimos movimientos.

Vertió una pequeña cantidad, lo agitó para liberar el aroma y lo ofreció. La mujer le hizo gestos para que fuera él el primero en probarlo, así que eso hizo, y luego sirvió tres copas. Apenas las había puesto en la mesa cuando Alvilda, la más menuda, mayor y más guapa de las dos, sacó un pequeño vial de polvos de un compartimento oculto en su cinturón y echó un poco en el vino.

—¡No! —protestó Regis—. Arruinarás el *bouquet*.

—Insípido, inoloro y prudente —explicó Inkeri mientras Alvilda le tendía el polvo y bebía un sorbo del vino desinfectado.

—Ya lo he probado, justo delante de ti —le recordó Regis.

—Pero ¿qué conjuros llevas encima, halfling? —preguntó Alvilda —. ¿O qué pociones has tomado antes? ¿O qué tolerancia…?

Regis alzó la mano para mostrar que la entendía.

—¿Todos los nobles de Aguas Profundas son así de cuidadosos?

—Todos los que están vivos —replicó Inkeri.

—Ah. Quizá debería empezar a hacer antiveneno en lugar de vino.

—Quizá, pero yo no abandonaría el vino aún. Es muy bueno —admitió Alvilda—. ¿Estás preparado para hablar de precios?

—Acabo de llegar a la ciudad —explicó Regis—. Había pensado pasar la noche de juerga y dejar los negocios para otro día.

—Y, sin embargo, has venido a nosotros con tu mercancía.

—Bella dama, quizá la mercancía era la excusa que necesitaba para

conocer a una compañía tan distinguida esta noche.

Las dos se miraron divertidas, pero al menos no pusieron los ojos en blanco.

Para cuando terminaron la segunda botella, los tres charlaban y reían. A mitad de la tercera, Regis estaba bailando con Alvilda mientras un coro de enanos berreaba una canción obscena encima de una gran mesa, un par de bardos elfos tocaban el laúd y la flauta, y otro de los Margaster (eso creía Regis) pasaba un arco de crin de caballo por un violín de nueve cuerdas.

—¿Debería bailar también con tu hermana? —preguntó Regis tras dar una vuelta por entre las dos filas de bailarines que se alineaban en el suelo.

—Mi prima —lo corrigió Alvilda—. Y ya ha encontrado acompañante para esta noche —señaló a un lado de la habitación, donde Inkeri estaba inclinada sobre una mesa y se acercaba a un humano ricamente vestido, un lord de Neverwinter. Parecía que iba a sofocar al tipo con sus pechos alzados.

—Conociendo a Inkeri, su danza será tumbada, y no en esta habitación —dijo Alvilda, y se echó a reír.

Regis se le unió.

—Vaya, y tú aquí bailando con uno cuya cara apenas te llega a la cintura.

—Lo cual podría ser mucho mejor —replicó Alvilda, y Regis se puso rojo, aunque tras sus experiencias con la Casa Topolino en las cortes nobles de la lejana Delthuntle, apenas se sorprendió. La nobleza de Faerûn no solía plegarse a los llamados estándares morales que exigían de los campesinos, como si esos placeres estuvieran solo destinados a ellos como recompensa por su riqueza.

El halfling paró de bailar un momento y le guiñó el ojo a su acompañante, luego metió la mano en su chaleco para sacar dos pequeños viales llenos de un líquido más marrón que dorado.

La expresión de Alvilda lo sorprendió por un momento, hasta que se dio cuenta de que su movimiento había dejado al descubierto la fabulosa ballesta de mano enfundada bajo su chaleco.

—Nunca se es demasiado cuidadoso —le explicó, cubriendo el arma de nuevo—. Muchos, al verme, me toman por un blanco fácil. A veces tengo que disuadirlos.

—Prefiero a los hombres peligrosos —respondió ella, y con eso Regis señaló a los viales y, luego, a su mesa.

—Un empujoncito, no muy diferente al de una mula —explicó él; sacó otra botella de vino y llenó la copa de Alvilda, luego simuló llenar el suyo con el vino, pero en realidad, hizo un truco de manos y

reemplazó su vaso con otro que contenía un líquido púrpura de apariencia similar.

Vació los viales en ambos: en el suyo, mayormente agua, y en el de Alvilda, un Pillabuches.

La mujer sacó su antiveneno y lo echó en el vaso, pero, por supuesto, no tendría ningún efecto en el potente complemento que Regis había añadido, ya que no se trataba de un veneno, sino un mero golpe de alcohol, aunque tan potente que podría volver bizco a un enano.

Si Alvilda hubiera mirado bien durante el brindis que Regis había propuesto a continuación, hubiera podido ver un ovoide rosáceo flotando dentro de su supuesto vino.

A media copa, Alvilda comenzó a arrastrar las palabras de sus murmullos.

—Hoy tu hermana estaba dentro con Neverember cuando el clan Stoneshaft llegó con el pago —incitó Regis.

—¡Prima! —susurró Alvilda, pero demasiado fuerte, y añadió—: ¡Shh! —y se dio un golpecito en la boca, riendo.

—Parece un buen negocio para el lord Protector.

Alvilda soltó una risita nerviosa y Regis se quedó con la impresión de que aquello era mucho más que una simple venta; eso lo llevó a centrarse en la poción que había tomado para intentar penetrar en los pensamientos de Alvilda.

—Thornhold debe de ser un castillo precioso —dijo él.

Desde la mente de Alvilda, le llegó una imagen del lugar. Lejos de un magnífico castillo de reyes, Thornhold parecía la ruina que él recordaba vagamente, más habitada por pájaros salvajes y sabandijas que por reyes vestidos de oro. Y también vio enanos, ¡enanos Stoneshaft! El mismo Bronkyn que había visto en los aposentos de Neverember.

Se preguntó si ella se estaría imaginando el futuro.

Pero más que aquella imagen, el mágico lector de pensamiento de Regis le enviaba una corriente de pensamientos desconectados de Alvilda: «un barco lleno de enanos navegando hacia el norte…, baúles de monedas y joyas, platino y oro, descargados en la oscuridad de la noche…, el nombre Luvidi Margaster escrito en un título de propiedad, justo encima del de Lord Dagult Neverember…».

—¿Vendido por los Margaster? —murmuró Regis. ¿Qué sentido tenía eso? ¿Por qué iban a vendérselo a Neverember y luego ver cómo el lord Protector le sacaba un cuantioso beneficio? Le dijo a Alvilda—: ¡Parecía el tesoro de un dragón lo que iba en ese carromato chirriante! ¡Seguro que no era oro!

«¡Platino! —vio en los pensamientos de Alvilda—. ¡Una tonelada larga de platino!»

—¡Shh! —fue, sin embargo, todo lo que ella dijo.

Regis hizo algunos cálculos rápidos e intentó no mostrar su asombro. ¡Una tonelada larga, una tonelada métrica de platino serían más de cien mil monedas, valoradas en diez piezas de oro cada una! No era de extrañar que el clan Stoneshaft hubiera llegado al sur con un ejército que vigilara sus carros. Lo único extraño era que ninguna horda de dragones hubiera olido semejante tesoro y descendido a por él.

¿Y de dónde había sacado un clan de enanos, del cual Regis apenas había oído hablar, un tesoro de ese tipo? Bruenor, el rey enano más poderoso del norte, al menos, del norte que él conocía, tendría que vaciar las arcas de Mithril Hall y Gauntlgrym, y probablemente pedir un favor a la Ciudadela Adbar para aproximarse a semejante fortuna. Y, sin embargo, este oscuro clan la entregaba a cambio de unas ruinas, sin que pareciera preocuparles en absoluto.

Y eso sí preocupaba a Regis.

El siguiente pensamiento del halfling fue para Jarlaxle, porque qué otra persona podría manejar tal cantidad de fondos, pero desechó esa idea. El drow nunca haría un negocio así con Neverember sin informar a Bruenor.

Miró a Alvilda, que tenía la mirada perdida, con una expresión anhelante, y la última imagen que le llegó desde sus borrachos pensamientos fue una nebulosa visión de túneles y cámaras llenas de oro, joyas y piezas de platino apiladas en baúles, y una puerta secreta en la sala del trono de Neverember, que se abría a una escalera que descendía.

Un rato después, Regis dejó a Alvilda Margaster inconsciente en su habitación y se apresuró a salir de la taberna Driftwood, de vuelta a las calles donde podría ponerse el disfraz de campesino y presentarse para trabajar en el palacio de Neverember muy temprano al día siguiente.

Aunque, primero, tenía que asegurar esa información. Pero ¿cómo? Donnola y su grupo llevarían ya rato fuera de la ciudad y no tenía ningún contacto disponible que pudiera llevar aquella información rápidamente a Viñas Sangrantes. Pensó en Aiberdelle y asintió con decisión. Realmente confiaba en ella y esperaba, mientras se dirigía a sus establos, que esa confianza no estuviera errada.

Sacó otra poción de su bolsa, la más valiosa de todas, una que había pensado reservar solo para situaciones desesperadas.

Pero, ante ese tesoro, no podía resistirse.

Aunque, si hubiera sabido lo que había al final de esa escalera, quizá hubiera intentado resistirse más.

9
UNA FURIOSA PATADA

—No lo entiendes —dijo Drizzt.

—Oh, por supuesto que sí, amor mío —contestó Catti-brie.

Drizzt la miró a los ojos.

—Lo que ocurre es que estás nervioso —le dijo ella—. Esto es algo que siempre has deseado, y ahora está aquí. Tienes miedo de que no sea real, pero lo es.

—Sé que lo es, y eso es lo que me asusta.

Catti-brie se apartó un poco y su cara reflejó confusión.

—No lo conozco —explicó Drizzt.

—Lo conocías.

—¿Realmente lo conocía? Conocía a un hombre adulto, a través de la lente de alguien inclinado a adorar tal figura.

—Al principio, sí. Pero cuando dejaste Menzoberranzan ya no eras un niño.

—En muchos sentidos, aún lo era. No entendía el mundo ni tenía experiencia fuera de la ciudad, más allá de las batallas. Cuando me miro ahora y veo los lugares a los que he viajado, los horizontes que he cruzado, no puedo negar que he llegado, despacio y a veces de forma dolorosa, a ver el mundo de una forma muy diferente de como lo hacía la primera vez que salí de Menzoberranzan. ¿Te acuerdas? Juré no matar nunca un drow, por encima de todo. A pesar de todas mis interacciones con las otras razas, mi amistad con Montolio, mi creciente amor por Bruenor y Wulfgar, por Regis y especialmente por ti, aún tengo en cuenta a los elfos oscuros antes que a las otras razas. Esas cosas no se resuelven de un día para otro.

Catti-brie se encogió de hombros, como si no fuera tan importante.

—Ahora estás aquí y eres quien eres. Así que, ¿qué es lo que temes?

Drizzt miró por el corto pasillo y a través de la rendija de la distante puerta del comedor para ver el contorno del hombro de

Zaknafein, que lo esperaba en la mesa.

—No lo conozco —repitió Drizzt—. Sé lo que esperaba de él, lo que creé a partir de los recuerdos, pero…

—Era amigo de Jarlaxle —indicó Catti-brie.

—¿Y? Jarlaxle no es ningún héroe para mí. Lo considero un amigo, sí, y lo ayudaría igual que creo que él me ayudaría a mí, a cualquiera de nosotros. Es un aliado en el que confío.

—Pero no es tu padre —dijo ella, completando lo que él había dejado sin decir.

—No, y la admiración que le tengo se basa en sus habilidades y valentía mucho más que en su moralidad. Es un amigo…

—Pero no tu héroe —finalizó Catti-brie—. Zaknafein es tu héroe.

—Al menos, el recuerdo que tengo de él. A menudo me he preguntado qué haría Zaknafein. Una guía útil, pero quizá construida con fantasías sobre un drow al que realmente no conozco.

—Le gustó que no mataras a aquella niña elfo —le recordó Catti-brie—. Así que quizá no lo conozcas realmente, pero la fantasía y la realidad no están tan alejadas.

Drizzt asintió y Catti-brie lo abrazó. Aunque siguió mirando, por encima del abrazo, al extraño sentado a su mesa y no pudo evitar sentir miedo.

La humana era la que hablaba, y lo hacía sobre pequeñas cosas que a él no le interesaban en absoluto. Tras un rato, Zaknafein ni siquiera siguió fingiendo que escuchaba su charla.

Su mirada seguía fija en su hijo. Y le pareció revelador que Drizzt no se la sostuviera. Se hallaba sentado en el extremo de la mesa, a la izquierda de Zaknafein, y parecía estar mirando a la nada, contribuyendo poco en la conversación y nada en ser hospitalario allí, en su hogar.

¿Avergonzado? Se preguntó Zaknafein, y buena parte de él esperó que esa fuera la razón.

—¿Quieres? —oyó Zaknafein, dirigido a él. Levantó la vista y vio a Catti-brie a su lado; ni siquiera se había dado cuenta de que se había levantado de la mesa. Tenía una botella de un vino en la mano; *vino feérico* lo había llamado.

—Sí, sí —contestó señalando a su vaso vacío. Miró a la izquierda y vio a Drizzt apurar su vaso y luego hacer señas a su mujer para que se lo rellenara, también.

Catti-brie lo hizo y volvió a sentarse en su lugar, en el extremo opuesto al de Drizzt. Zaknafein la miró de pasada, antes de volver a centrarse en su hijo.

—¿Qué recuerdas? —le preguntó, entonces, Catti-brie.

—¿Sobre qué? —contestó Zaknafein, con un poco más de rudeza de la que había pretendido.

—¿Tu vida en Menzoberranzan parece que fue ayer? —le preguntó la mujer—. ¿Los recuerdos son vívidos…?

—Sí.

—Y de tu tiempo en la muerte —intervino Drizzt—. ¿Qué recuerdas de eso?

—Nada —dijo—. Ni siquiera la nada. Simplemente nada.

—No estabas con Lloth —señaló Drizzt.

—Si lo estuve, el dolor no duró, por lo que parece.

—No estuviste —insistió Drizzt—. Con la ayuda de algunos amigos, fui capaz de encontrarte, en la otra vida, y estabas en paz…

—¿Qué amigos? —lo interrumpió Zaknafein, y miró a Catti-brie con bastante severidad.

—Ella no —dijo Drizzt.

—¿Enanos, entonces? —preguntó Zaknafein, con un tono tan duro como su mirada.

—Elfos —contestó Drizzt.

—¿Drow?

—No, los elfos del Bosque de la Luna, lejos en el este. Con su ayuda, fui capaz de…

—¿Permitiste a unos elfos espiarme en mi muerte? —preguntó Zaknafein, con los ojos muy abiertos.

—¿Hubiera sido mejor si hubiera sido yo? —intervino Catti-brie.

—¡No! —gritó Zaknafein, y dio un puñetazo sobre la mesa—. Tú eres… O sea…

—No lo apruebas —concluyó Catti-brie, y Zaknafein siguió su mirada hasta el otro extremo, hasta Drizzt, que agarraba con fuerza el borde de la mesa y respiraba trabajosamente, como quien lucha por tranquilizarse, quizá incluso reprimiendo palabras.

Entonces, la habitación se quedó en silencio durante un momento.

Así que no era vergüenza, pensó Zaknafein.

Enfado.

—¿Tiene razón? —preguntó Drizzt, finalmente.

—¿En qué?

—¿Lo apruebas?

—¿Si apruebo qué?

—Te haces el tonto —replicó Drizzt—. Tu hijo está casado con una *iblith*. ¿Puedes siquiera admitirlo?

—¿Qué hay que admitir? Está sentada aquí delante.

—¿Y lo apruebas? —preguntó Drizzt con más determinación.

Zaknafein se reclinó en su asiento. Miró a Drizzt, luego a Catti-brie y luego de vuelta a su hijo.

—Todo esto es muy raro para mí —admitió—. Y para ti, estoy seguro. Pero la idea de que mi hijo esté… —se detuvo y meneó lo cabeza.

—Dilo —incitó Drizzt; se levantó y caminó hacia el otro lado de la mesa hasta quedarse frente a Zaknafein—. Simplemente, dilo.

—Que mi nieto vaya a ser… —empezó Zaknafein.

—*Iblith* —completó Drizzt—. Dilo.

—¡No lo he dicho! —le gritó Zaknafein, y, entonces, ya estaba de pie.

—Pero es lo que piensas. Se ve en tu tono, en tu postura, en tu cara.

—No usaría esa palabra o ese sentimiento, pero sí —admitió—. No son drow. Son…

—¡Inferiores! —gritó Drizzt.

—¡Sí! —admitió Zaknafein.

—Y débiles, más débiles que un drow, ¿verdad? Y, sin embargo, en el tiempo que he estado con ellos, he madurado. He aprendido de los humanos, de los enanos e incluso de los halfling, y he usado todo eso. ¿Es eso debilidad? ¿Fue debilidad cuando te derribé en nuestra lucha?

—Con juguetes —soltó Zaknafein, y se arrepintió en cuanto las palabras le salieron de la boca.

Drizzt retrocedió y cogió las cimitarras de la repisa de la chimenea, a un lado de la habitación.

—¡Drizzt, detente! —le imploró Catti-brie.

—Estas no son juguetes —dijo Drizzt—. Ni tampoco lo son las espadas que llevas a la cintura, regalos de Jarlaxle, supongo. Así que veamos la verdad. A primera sangre.

—¡Drizzt!

Zaknafein se irguió lentamente, sacó sus espadas gemelas y las hizo girar.

—Vayamos a la sala de entrenamiento —dijo.

—¡Drizzt! —exclamó de nuevo Catti-brie, más alto y con más fuerza.

—¿Por qué esperar? —preguntó Drizzt, y dio un paso adelante alzando la pierna por encima de la cabeza antes de bajarla con fuerza. La mesa del comedor de Drizzt y Catti-brie no era delicada, estaba hecha de madera gruesa, intrincadamente tallada, alisada y sellada con una gruesa capa de barniz claro, hecho de resina de pino. Un grupo de enanos gordos podrían bailar sobre ella sin causar ni un crujido de sus fuertes soportes angulares.

Pero a Drizzt lo había entrenado el gran maestro Kane del Monasterio de la Rosa Amarilla, un simple humano, a ojos de Zaknafein. Con la patada, lanzó toda su energía vital, cada mota de su fuerza interior. Su pie descendió, golpeó la madera y la partió en dos mitades; toda la cubertería, las copas, las servilletas y el centro de mesa cayeron al ángulo central.

Catti-brie dejó escapar un grito de sorpresa y retrocedió, casi cayéndose al suelo.

Zaknafein se asombró menos, y, mientras las piezas seguían cayendo al suelo, saltó a través del hueco hacia Drizzt, que saltaba hacia él; los dos se cruzaron en el aire, apuñalando, golpeando, bloqueando en medio de lo que parecía un único sonido de metal contra metal.

Ambos aterrizaron con un giro y quedaron uno frente al otro.

Drizzt hizo un amago, como si fuera a saltar, y Zaknafein lo imitó, pero entonces Drizzt se detuvo en seco y aguardó en su lado de la mesa rota.

Zaknafein hizo lo mismo, algo que encontró divertido, así que se rio con fuerza.

Drizzt no se rio y siguió adelante, sin saltos, solamente acosándole, y puso las cimitarras en movimiento de forma repentina y brutal, alternando tajos y estocadas. Luego cambió la alternancia al revés, y luego llevó la secuencia de un lado al otro una tercera vez para ganar ritmo.

Zaknafein le igualó el ritmo con facilidad, ejecutando perfectamente las paradas, inclinando el cuerpo para preparar una réplica que le otorgaría la iniciativa para dominar los siguientes intercambios. Finalmente, pensó que había llegado el momento, así que recurrió a su magia drow innata para invocar un globo de oscuridad, luego giró la mano hacia abajó en una parada de revés para desviar la estocada de una cimitarra. En lugar de levantar la segunda espada para bloquear el tajo que le seguía, fue por debajo lanzando una estocada con la idea de lograr la primera sangre; le parecía que su hijo había estado demasiado ansioso, demasiado enfadado. La pelea terminaría pronto.

Se llevó una gran sorpresa cuando la espada de Drizzt, la misma que acababa de lanzarle la estocada, avanzó con la inclinación correcta para apartar hábilmente su espada. Entonces, fue él quien se apresuró, yéndose hacia la izquierda, y cruzó la hoja de la mano izquierda hacia arriba para bloquear el golpe descendente de la otra cimitarra de Drizzt.

Zaknafein tuvo que ceder terreno y rodar para amortiguar el golpe,

pero lo hizo con gracia; consiguió evitar cualquier enredo con la mesa rota y quedó sobre una rodilla, justo fuera del globo de oscuridad.

La esfera de oscuridad desapareció y reveló a un sorprendido Drizzt, aunque no menos sorprendido que el propio Zaknafein.

—¿Cómo os atrevéis? —gritó Catti-brie, desde el fondo de la habitación, detrás de Zaknafein—. ¡Vosotros dos! Esta es mi casa.

Drizzt se irguió y bajó las cimitarras.

Zaknafein saltó hacia él.

Una cimitarra desvió la estocada y Drizzt se agachó tanto que su trasero rozó el suelo, mientras la segunda espada de Zaknafein barría sobre su cabeza. Drizzt se giró y extendió una pierna, que Zaknafein saltó por encima.

—¡Ja! —gritó este mientras saltaba, seguro, una vez más, de que la victoria era suya.

Pero cuando la pierna de Drizzt cruzó por debajo, este invirtió el barrido e inclinó el pie para lanzar una patada más alta, algo que Zaknafein apenas notó ni dio importancia.

Zaknafein no entendía la fuerza que Drizzt podía desarrollar con una patada tan corta, una patada para la que movió el pie no más que el ancho de un pequeño antebrazo de drow. Pero el impacto fue tal que sacudió al maestro de armas y lo envió hacia atrás, tambaleándose al aterrizar de su salto, con la cadera magullada y dolorida.

Intentó no prestarle atención, ¡no tenía tiempo para eso!, porque Drizzt estaba allí, justo frente a él, inclinándolo hacia atrás bajo una lluvia de golpes.

Zaknafein rugió a causa del dolor e igualó a su hijo, golpe a golpe, haciendo rodar las espadas en horizontal, una sobre la otra, en una rutina defensiva basada en la necesidad de mantener a su oponente clavado en su sitio y obligando a Drizzt a enfrentarse a las cuchillas giratorias o a abrir claros caminos para el contrataque.

Las hojas de Drizzt no se detenían, la cimitarra chocaba con la espada una y otra vez, un encuentro largo y resonante del fino metal hábilmente manejado.

Zaknafein ya estaba más firme, el dolor en la cadera había disminuido y buscaba la oportunidad para revertir el flujo y separarse, para poder volver a unos movimientos más ofensivos y, así, poner a Drizzt de nuevo en retroceso.

Finalmente, vio un hueco. Su espada giratoria chocó con la cimitarra de Drizzt y de alguna manera se la sacó de la mano, lo que provocó que la hoja girase repentinamente en respuesta al golpe.

Zaknafein la apartó y avanzó para ganar.

Solo que Drizzt no estaba allí.

Zaknafein sintió la parte plana de una cimitarra contra el costado de su cuello, justo debajo de la oreja, y a su hijo de pie detrás de él.

Ni siquiera había visto moverse a Drizzt, un paso fantasma ejecutado con más belleza y perfección de lo que jamás había visto o imaginado. En ese instante fugaz en el que había dirigido su atención a la cimitarra suelta, que botaba en el aire ante él, Drizzt, de alguna manera, de una forma imposible, ¡se había movido detrás de él!

Soltó una risa impotente y bajó las armas, luego hizo una mueca ante el escozor cuando Drizzt le hizo un rasguño en la oreja.

—¿Débil? —preguntó Drizzt, con la voz llena de sarcasmo. Su otra cimitarra golpeó el suelo al lado de Zaknafein y Drizzt salió a grandes zancadas de la habitación.

Zaknafein se volvió lentamente para ver a Catti-brie, que permanecía contra la pared del fondo de brazos cruzados y con el ceño fruncido.

—Buena señora —dijo, encogiéndose de hombros con timidez—, siento que hayas tenido que presenciar…

—Limítate a aprender de esto —replicó ella, fríamente—, los dos deberíais hacerlo.

—Avisa a Jarlaxle —le dijo Zaknafein—. Me iré.

—No —contestó ella sin dudarlo, lo que cogió a Zaknafein por sorpresa—. No, eso es demasiado fácil y demasiado cobarde.

—¿Cobarde? —intentó no poner demasiada furia en las palabras; después de todo, su hijo y él acababan de destrozar el comedor de la mujer.

—Drizzt te diría que te fueras, que es lo que te gustaría hacer —explicó Catti-brie—, pero eso no resolvería nada y os dejaría a los dos con preguntas sin contestar.

—Mejor que esto —replicó Zaknafein.

—¿Con preguntas sin contestar porque ambos teméis las respuestas? —preguntó Catti-brie, mordaz—. Cobarde.

—Todo esto me resulta extraño —dijo Zaknafein.

—Lo sé.

—No sé si…

—Yo tampoco —le interrumpió Catti-brie—. Quizá, en vez de buscar respuestas de una manera tan… —se detuvo y miró a la habitación destrozada—, …enfática, ambos haríais bien en sentaros y permitir que el contexto de esas respuestas os rodee, que las propias respuestas tengan sentido para que no pueda haber duda.

—No es tan fácil.

—No —admitió Catti-brie—, no para un cobarde que tiene que esconderse tras sus espadas —con eso, salió de la habitación.

Zaknafein no se enfadó, pero tampoco estuvo de acuerdo. Era más que raro para él que su hijo anduviera por ahí con enanos, incluso con elfos. Para la sensibilidad de Zaknafein, resultaba ofensivo. Daba igual cuánto intentara negarlo, eso estaba ahí, siempre presente.

La idea de que su hijo, su brillante hijo drow, se hubiera casado con una humana y hubiera mezclado su semilla con la sangre de una humana…

¿Cómo iba a poder mirar a su nieto o nieta si no era con compasión?

10
UNA CADENA DE SUSURROS

—Siguen en la Mansión de Hiedra de Longsaddle —le dijo Jarlaxle a Donnola.

—¿Y cuál fue la reacción de Drizzt?

El mercenario se encogió de hombros.

—Me imagino que, con el tiempo, estará muy contento.

Donnola consideró la ambigua respuesta durante un momento, antes de contestar.

—Es agradable cuando ganan los buenos.

Los dos se quedaron en silencio mientras un trío de halflings pasaba por delante, riendo y charlando. Iban de camino a las viñas, por lo que parecía, porque uno llevaba una cesta, otro una azada y el tercero ya se había quitado los zapatos para pisar las uvas. Aunque faltaban meses para la cosecha, Pikel Bouldershoulder había usado cierta magia druídica para obtener muestras de muchas viñas.

—¿Qué sabemos? —preguntó Jarlaxle cuando el trío ya no podía oírlos.

—No mucho, pero es bastante intrigante —contestó Donnola—. Parece que lord Neverember ha vendido un magnífico castillo aquí en el norte.

Jarlaxle frunció el ceño.

—¿En Aguas Profundas?

—No, no tan lejos. Un lugar en la orilla llamado Thornhold, que le han comprado a lord Neverember un clan de enanos conocidos como los Stoneshaft —iba a seguir, pero la expresión dubitativa de Jarlaxle la detuvo.

—No es tan magnífico —explicó él—. Conozco el sitio. Es una ruina, lleva décadas sin usarse. Todos los muros, sobre todo los que dan al mar, necesitan urgentemente un buen repunte como poco. Los terrenos no son más que maleza y piedras, ni siquiera adoquines, ya que esos los robaron hace mucho; bueno, los que no quedaron

sepultados bajo la lava y las rocas que cayeron durante la explosión del volcán todas esas décadas atrás. Me sorprende que alguien vaya a pagar una moneda, cuando simplemente con habitar el lugar ya sería suficiente para reclamar su propiedad.

—Definitivamente, no una moneda. Un precio mucho más cuantioso, diría yo, ya que los carros iban escoltados por un pequeño ejército de enanos Stoneshaft —dijo Donnola.

—Carros. Qué curioso. Y… ¿Stoneshaft? También conozco ese nombre —Jarlaxle se quedó pensativo, pero tras un momento negó con la cabeza, incapaz de recordar la referencia exacta. Finalmente, más para sí que para Donnola, murmuró—: Stoneshaft. El nombre tiene que ver con este Thornhold, creo. ¿Un clan que vuelve a su morada ancestral?

—Si ya había sido suyo, ¿dónde consiguió lord Neverember la escritura? —preguntó Donnola.

Buena pregunta.

—¿Tienes espías en Aguas Profundas?

Donnola lo miró impasible, sin querer contar las particularidades de su red más allá de lo que Jarlaxle ya sabía.

—Buena mujer, esto podría ser importante —insistió el drow.

—Sin duda, y por eso llevaré todo lo que sé y lo que pueda averiguar al rey Bruenor.

—Y a mí, te lo ruego.

—Me alegraré de compartirlo contigo, Jarlaxle, siempre y cuando eso no sea perjudicial para Bruenor.

—¿Alegrarte?

—Complacida por los negocios —aclaró ella.

—Ah, solo negocios. Entonces, deberías acudir a mí primero. Pago mejor.

—No lo dudo, pero mi querido Regis es leal al enano.

—¿Y tú?

—Yo amo a Regis.

—Y prefieres los enanos a los drow —añadió Jarlaxle, y dejó escapar un gran suspiro como si realmente le hubiera herido los sentimientos.

—No prefiero a nadie. O, más bien, os prefiero a los dos por igual —sonrió—. Prefiero tu oro y sus defensas.

A Jarlaxle le llevó un momento asimilar eso, y la inteligencia que mostraba le gustó, pues era raro que alguien lo hiciera pararse a pensar. Le hizo reír. Lo cierto era que le encantaba bromear con aquella inteligente halfling.

—¿Cuánto tiempo crees que necesitarás? —le preguntó él.

Donnola tamborileó los dedos en la barbilla y fijó la vista en un punto más allá de él, musitando «ummm». Jarlaxle sonrió con ganas, pues aquello era, por supuesto, su forma de decirle que la velocidad era cara.

—Si la información es fácilmente accesible, podría estar en camino desde Aguas Profundas mientras hablamos —admitió ella—. Si no…, bueno, te mantendré informado y quizá te pida cierta ayuda.

—Mis contactos en Aguas Profundas son escasos —indicó él.

—Pero Artemis Entreri está allí. Y la mujer llamada Dahlia, también.

—Y tú no tienes más que un espía en la ciudad más grande de la Costa de la Espada, seguro —replicó el jefe mercenario con sarcasmo.

Donnola Topolino se limitó a encogerse de hombros… y sonrió con inocencia.

—Tengo asuntos que tratar con Ámbar y Athrogate —dijo Jarlaxle, tocándose educado el sombrero y dirigiéndose al tranvía que lo llevaría hasta las puertas de Gauntlgrym.

—Creía que irías hacia el sur.

Aún alejándose, Jarlaxle se volvió para mirarla.

—Su camino será, de hecho, en esa dirección. ¿Quién mejor para echar un vistazo a un castillo enano? ¿Y quién mejor para reunir la información que el rey Bruenor podría necesitar? ¡Aparte de lady Donnola Topolino, por supuesto!

—Por supuesto —murmuró ella. Miró más allá de las cabañas y casas agujero de Viñas Sangrantes, hacia el nuevo camino que transcurría al sur del pueblo. Podía ver la pequeña plaza del mercado, justo fuera de la ciudad, donde ese camino se bifurcaba: al sudeste hacia Neverwinter y directo al sur hacia el Camino del Comercio, Aguas Profundas y a ese lugar llamado Thornhold. Su mirada se dirigió primero hacia el camino más al sur, pero inevitablemente pasó al otro, buscando a Regis, su amada Araña. Confiaba en él y se alegraba de que hubiera aceptado ser un miembro activo en la red de espionaje de Viñas Sangrantes.

Sin embargo, le daba miedo que Regis estuviera tratando con gente muy peligrosa, y con el propio lord protector, un hombre que se enfadaba rápido y tardaba en perdonar.

Y, además, Regis estaba lejos y eso era algo que, sin duda, ella no aprobaba.

Había informado de sus descubrimientos a Aiberdelle y explorado cuidadosamente la sección de la sala de audiencia de lord Neverember, donde se encontraba la escalera secreta.

Pero llegar hasta esa puerta y traspasarla podía ser una tarea descomunal, una que podía obligarle a consumir la muy valiosa poción que tenía lista. Y, sin esa poción, ¿tendría esperanzas de escapar?

Regis, el criado del castillo, ese día se mantuvo cerca de esa puerta, quitando el polvo una y otra vez, observando los contornos del portal mientras lo hacía y buscando posibles trampas contra los intrusos. Fue una inspección superficial, claro, pues había guardias en la habitación, e incluso aunque hubiera estado solo no hubiera podido hallar trampas de tipo mágico, como glifos, protecciones y esas cosas.

Pero tenía experiencia suficiente para notar cualquier cosa que estuviera a la vista. Y, durante el rato que estuvo allí, buscó, también, un lugar en la sala donde poder esconderse y permanecer hasta que Neverember y su corte de manipuladores y guardias se hubieran retirado a otros aposentos.

Sin embargo, sus esperanzas disminuían con cada idea, pues no veía la forma de poder hacer eso de manera sencilla. Quizá tendría que salir con el resto de los sirvientes y luego volver a entrar a escondidas, y eso le parecía una tarea complicada. Lord Neverember sabía bien que tenía muchos enemigos, y aunque había demostrado ser un formidable guerrero, no era un hombre que se arriesgara a que lo engañaran.

El halfling se resignó a la idea de fabricar otra de sus valiosas pociones, pero ¿podría conseguir los ingredientes allí, en la Costa de la Espada? Los que había usado para la primera dosis habían salido de Aglarond, después de todo, y a un elevado precio.

—¡Acaba con eso de una vez, imbécil! —ladró una voz brusca a su espalda, y del respingo casi se salió de las botas, que seguían siendo botas, aunque su boina mágica las hiciera parecer trapos enrollados sobre unos peludos pies.

Regis contuvo el aliento, casi esperando que una alabarda le diera en la espalda.

—Con tanto frotar, vas a acabar quitando el cristal de ese panel, vago —gruñó el guardia.

La queja hizo que Regis se centrara en el momento actual y se olvidara de los planes futuros, y, al hacerlo, se dio cuenta de que, de hecho, había realizado un buen trabajo limpiando ese panel en particular del gran ventanal con cientos de paneles que se hallaba tras el asiento del lord, aunque el resto de la ventana seguía bastante manchada y sucia. Se detuvo solo un momento para mirar fuera, hacia el cielo de última hora de la tarde, donde el sol estaba hundiéndose en las frías aguas del mar. Su mirada se movió luego hacia la costa y por

el interior de la ciudad hasta la base del castillo del lord…

… y a un canal, congelado casi en su totalidad, pero que desaparecía justo debajo del muro que bajaba desde esa ventana, y muy cerca de la puerta de la escalera.

¿Sería posible?

Sí que llegó un jinete por el camino del sur antes de que Donnola volviera a su casa, demasiado alto para ser Regis, y a caballo, no en un poni. Al principio, le pareció curioso, pero luego, cuando se dio cuenta de quién era la mujer, le pareció completamente alarmante.

Se quedó allí, en medio del camino, y sintió como si el mundo estuviera cerrándose a su alrededor mientras sus miedos volvían borroso todo salvo aquel jinete que se acercaba.

Aiberdelle Allaley, que no debía estar allí.

La elfa galopó en su caballo hacia Donnola, se detuvo y desmontó antes de que la sudorosa bestia se hubiera detenido del todo.

—Mi señora Topolino —saludó con una rápida reverencia.

—Acabamos de hablar —dijo Donnola, esforzándose por encontrar las palabras—. Justo ayer, con la puesta de sol —lo cual era cierto. Donnola y sus ayudantes habían ido a buscar sus ponis al establo de Aiberdelle poco después de que Regis hubiera salido tras preparar sus pociones para su regreso a Neverwinter.

—Los acontecimientos se precipitan —replicó la elfa—. He creído que debías estar informada.

—¿Noticias de Re… de Araña? —preguntó Donnola, casi incapaz de formular la pregunta, por miedo a la respuesta.

—Sí, señora, volvió a verme muy tarde la noche pasada, mucho después de que tú te hubieras marchado hacia tu casa.

—¿Y está a salvo?

—Está de vuelta en Neverwinter —contestó Aiberdelle; contuvo el aliento y se encogió de hombros—. Estaba bien cuando me dejó, eso sí, pero tenía esa mirada.

—¿Esa mirada?

—Aventurera.

—A menudo tiene esa mirada, y a menudo encuentra emoción. ¿Por qué ibas a…?

—Pensé que la información era demasiado importante para esperar a que otro de tus… socios contratara mis servicios.

Donnola le hizo un gesto para que continuara.

—Se está preparando algo gordo, señora. Enanos navegando hacia el norte y marchando hacia el sur, cargados con un tesoro en monedas digno de un dragón.

—Sí, ya lo…

—Y hay Margaster de Aguas Profundas por todas partes, diría que unidos a los enanos.

—¿Margaster?

—La Casa Margaster de Aguas Profundas. Brevindon Margaster estuvo en mis establos, luego fue al norte, justo antes de que los enanos vinieran al sur. Lady Inkeri Margaster estaba con lord Neverember cuando los enanos compraron Thornhold. Y la taberna Driftwood está llena de Margaster.

—¿Eso es raro?

—Hay más —prometió Aiberdelle, bajando la voz.

Regis se arrastraba por la parte trasera del castillo, deslizándose de sombra en sombra.

Llegó a la compuerta del canal, que lo dirigía bajo el castillo. La corriente no era fuerte y había pequeños fragmentos de hielo dispersos aquí y allá, junto con algunos témpanos. Este era el desagüe que servía al castillo de lord Neverember y solo a este castillo, al menos aguas arriba.

¡Regis solo esperaba encontrar una salida en la corriente antes de que los canales de desechos encontraran su camino hacia el interior!

Miró alrededor, se quitó la pesada capa y la dejó tras un arbusto cercano al muro del castillo. Ya se había quitado el chaleco, la camisa, los calcetines y las botas. Se quedó solo con los calzones, la espada y el cinturón de la daga, la boina y la ballesta de mano colgando del cuello. Cerró los ojos e intentó reunir coraje, recordándose que había estado en las frías profundidades del Mar de las Estrellas Caídas en busca de ostras y sus valiosas perlas rosas. El agua que se extendía ante él estaba más fría, seguramente, pero no era profunda y no estaría mucho tiempo sumergido.

—Los genasi me protegen —susurró; se deslizó por el borde del canal y desapareció bajo las oscuras aguas sin un solo sonido, aunque su mente gritaba en protesta ante el agua helada. Fue por debajo del castillo, nadando con la corriente hasta una reja cerrada.

Regis permaneció bajo el agua, porque su ascendencia genasi lo había dotado de la capacidad de aguantar la respiración durante mucho mucho tiempo. No podía ver nada, pero los dedos entumecidos recorrieron toda la reja hasta dar con la cerradura, y le alivió darse cuenta de que no era un rastrillo, sino solo un portón normal.

Se llevó la mano a los labios y escupió un par de ganzúas, luego se puso a trabajar, intentando no pensar en la posibilidad de que la puerta estuviera encantada.

No tenía tiempo para eso.

Al poco rato, aunque al pobre y helado Regis le pareció una eternidad, la reja se abrió; la empujó sin perder un segundo en deslizarse sin esfuerzo por el canal. Cuando torció la esquina, notó una luz encima que brillaba a través del dibujo de pequeños témpanos a la deriva.

La cabeza del halfling emergió despacio. Estaba en una cámara del subsuelo, donde ardía una antorcha en algún lugar más allá de su limitada visión, porque él se hallaba frente a un saliente de piedra. Por encima, y más allá, oyó una voz humana que hablaba en el idioma común y con el fuerte acento de los campesinos.

—Bah, con todo su oro, y no me pueden ir a dar más que un dedo de cobre —se quejó el hombre.

Regis oyó un rasguño, como el de un rastrillo metálico sobre la piedra. Se sumergió de nuevo bajo el agua, luego saltó como un ágil pez, retorciendo el cuerpo para salir hasta más allá de la cintura, lo suficiente para agarrarse al borde. Lentamente, se izó hasta asomarse por encima del saliente.

Se sintió muy aliviado al darse cuenta de que el campesino hablaba consigo mismo. El encorvado hombre deambulaba por la pequeña habitación, rastrillando heno del suelo de piedra, del que probablemente absorbía el desbordamiento de algunos orinales, dado el olor.

Regis volvió al agua, moviéndose con facilidad. Una mano se dirigió al collar que llevaba y sacó un pequeño dardo, poniendo especial cuidado al extraer la punta del corcho. Un solo rasguño del dardo podría hacer que flotara de vuelta a lo largo del canal, roncando y gorgoteando.

Colocó el dardo en la ballesta de mano y muy lentamente la tensó y trabó la cuerda. Se hundió en el agua, dejando fuera la mano que sostenía el arma, luego salió de nuevo como un pez, saltando y agarrando la parte superior del saliente una vez más con la mano libre.

—Eh, ¿quién está chapoteando por ahí? —oyó preguntar al hombre.

Regis se dio unos rápidos golpecitos en la boina, pensando en una rana, en un hombre lagarto, en cualquier cosa que lo hiciera irreconocible. Luego salió rápidamente, y justo a tiempo, pues el trabajador ya estaba sobre él, rastrillo en alto y listo para atacar.

Pero Regis mantuvo la calma y disparó primero. Le dio al pobre tipo en el pecho, justo al lado del corazón. El proyectil apenas penetró, y Regis se alegró de eso, pues un arma más pesada habría

matado al hombre al instante.

No necesitaba que el dardo le hiciera mucho daño. Para eso tenía la poción narcótica.

El trabajador se tambaleó hacia atrás, presionándose la herida y lloriqueando.

—¡Voy a morir!

Regis estuvo a punto de poner los ojos en blanco ante semejante dramatismo.

—No vas a morir —murmuró—. Solo vas a echarte una pequeña siesta —el hombre cayó redondo al suelo, tirando varios orinales. Ya roncaba antes de tocar la piedra.

No fue hasta salir del canal que Regis se dio cuenta de lo cerca del desastre que había estado en el agua helada. Resultó que apenas podía mantenerse en pie, ¡y apenas podía sentirlos!

Se acercó a la antorcha y empezó a frotarse enérgicamente los brazos con las manos. En un momento, sacó la antorcha de su soporte y se la pasó por todo el cuerpo tembloroso, lo suficientemente cerca para sentir ocasionalmente el picor de alguna chispa.

Se quitó el cinturón de armas y los calzones, luego abrió la bolsa mágica del cinturón para sacar otros y el resto de su ropa.

Pronto volvió a ser el elegante Araña Parrafín. Llegó a sentir los dedos de los pies calentándose y moviéndose en sus fabulosas botas negras.

Fue hasta una puerta en la parte trasera de la estancia, escuchó atentamente, comprobó si había cables trampa o palancas de presión y luego la abrió. Supo enseguida que su suposición había sido correcta, por suerte, y que se hallaba en el interior de un complejo de túneles mayor. Los que estaban fuera de aquella pequeña cámara escondida, junto al canal, se internaban bajo el castillo principal. Si había una escalera detrás de aquella puerta secreta en la sala de audiencias de lord Neverember, casi seguro que se cruzaría con los túneles que estaban ante él.

Usó parte de su aceite de luz diurna para iluminar un pequeño madero y salió por allí sigilosamente. El suelo no era tan liso en esa parte como lo era dentro de la cámara de la entrada, y los muros no eran rectos sino más bien combados. Eran tubos de lava, restos del volcán que había enterrado la ciudad de Neverwinter hacía unas cuantas décadas.

El túnel seguía en una curva, luego se enderezaba. Regis suspiró, preguntándose si lo acabaría llevando más allá del complejo o si, después de todo, no se trataría de una vía de entrada.

Pero, entonces, vio que este largo y estrecho tramo de tubo de lava

tenía cuatro estancias diferentes escarbadas en él, dos a cada lado, y con una puerta ajustada en cada una.

Regis vio que eran ajustadas, pesadas y con cerradura, mientras iba rápidamente de una a otra, parándose solo un segundo a escuchar, aunque suponía que no oiría ningún sonido a través de las pesadas puertas a menos que diera con un clan de ogros jugando a los bolos con enanos o algún otro alboroto semejante.

—Pito, pito, enanito —murmuró, señalando con énfasis las diferentes puertas en fila, de la primera a la última y vuelta a empezar, con cada sílaba; parecía una forma tan buena como cualquier otra de decidir por cuál entrar primero—, dónde vas tú, tan bajito. Aplasta un orco, hasta que muera, pim, pom, fuera.

Se acercó a la segunda puerta, la primera en el muro de la derecha, y se detuvo de nuevo a escuchar.

Nada. ¿Cómo era posible?

Con un suspiro y tras mirar alrededor, el halfling bajó su madero resplandeciente y empezó a trastear con la cerradura. Colocó la ganzúa de tensión con firmeza mientras se repetía una y otra vez «no hay trampas, no hay trampas», intentando sentirse seguro. Pues cualquier duda lo retrasaría y no quería estar en ese lugar más tiempo del necesario.

La otra ganzúa entró con facilidad, pero una vez dentro del mecanismo no se movió con fluidez, pues este tenía muchas cosas. De nuevo, Regis tragó saliva y recitó su mantra sobre trampas.

Se centró en su labor y relajó todo el cuerpo, con todos los sentidos puestos en la tarea que tenía frente a él. Había practicado esas artes desde su nacimiento, en esa existencia reencarnada, decidido a ser no solo bueno en esa disciplina, sino el mejor.

Tuvo su recompensa por todos esos años de práctica. Un pitón, dos pitones.

Tres, cuatro, cinco…

Regis se echó hacia atrás y miró la cerradura, sorprendido. Metió la ganzúa de nuevo hasta que cedieron tres pitones más y, finalmente, la extraordinaria cerradura se abrió del todo.

—¡Ocho pitones! —murmuró Regis, maravillado ante el magnífico dispositivo y ante su propia habilidad, pues sospechaba que no habría ni cinco ladrones en la Costa de la Espada capaces de abrir esa cerradura.

Bueno, sin contar Calimport, claro, donde el robo era el pasatiempo propio de la ciudad.

«No te distraigas», se dijo a sí mismo. Miró la cerradura durante unos segundos más, pensando que, si acababa su búsqueda sin nada,

quizá podía encontrar la manera de llevársela.

La puerta giraba hacia dentro, así que la abrió un poco y revisó el umbral y el marco en busca de placas de presión. La abrió un poquito más y volvió a revisar, ¡y menos mal que lo hizo!

Sacó su juego de herramientas de ladrón de la bolsa y cogió una tira de metal tan delgada como un cabello y un pequeño frasco de pegamento. Untó uno de sus lados, la deslizó entre la puerta y la placa de presión que había descubierto, apretando el lado pegajoso contra el marco tanto como pudo.

Abrió la puerta un poco más y comprobó de nuevo, y de hecho encontró una trampa más, con un diseño parecido. De nuevo, usó sus herramientas y desarmó el mecanismo con una placa pegajosa.

Finalmente, el borde de la puerta se movió más allá del marco. Regis sospechaba que había más peligros en su camino, pero cualquier otra trampa probablemente estaría en la habitación más allá del portal y, por lo tanto, más allá de su campo de visión.

Dio un paso atrás, miró a un lado y a otro y luego dio una patada a la puerta y se retiró a un lado de un salto. Lo hizo justo a tiempo, ya que mientras la puerta se abría, de derecha a izquierda, soltó un péndulo con una pesada cuchilla que osciló en perpendicular al dintel. Se balanceó hasta el pasillo, ¡con una hoja tan larga que hubiera partido a Regis desde la entrepierna a la frente!

De nuevo entró en la habitación, luego volvió otra vez al pasillo, y una tercera vez, con poca intención de disminuir la velocidad. Ya impaciente, Regis esperó la siguiente oscilación y mientras el péndulo volvía a la habitación, él hizo lo mismo; lanzó dentro la antorcha mágica, atravesó el umbral de un salto y se lanzó en una voltereta hacia el lado derecho de la entrada.

Sus dos armas de cuerpo a cuerpo, el florete y el puñal de tres hojas, estaban en las manos del halfling cuando se levantó de la voltereta y se encontró solo en una pequeña cámara cuadrada con un suelo elevado de madera, lleno de barricas y cofres apilados.

Miró hacia atrás en dirección a la entrada y al péndulo, que seguía oscilando. Quería cerrar la puerta, por supuesto, pero no iba a ser posible, pues no parecía haber manera de recargar la trampa y sacar el péndulo del medio, aunque el movimiento ya disminuía notablemente con cada oscilación. Pero, incluso cuando se parara, Regis no tendría mucha posibilidad de cerrar la puerta, pues resultaba evidente que era demasiado pesado para que él lo empujara lo suficiente. Tenía que ser rápido, pues su entrada acabaría notándose. Con las armas en la mano, fue a por las barricas y los cofres y se le borró la sonrisa cuando se los encontró llenos de objetos mundanos de tipo doméstico, como

candelabros, vino, agua y otros productos alimenticios.

Tras examinar solo unos pocos, bufó en alto y meneó la cabeza, ¿por qué se tomarían las molestias de poner una triple trampa y un candado tan difícil en semejante puerta? No, no tenía sentido, así que siguió buscando, sacando algunas barricas de en medio, hasta descubrir, por fin, algo curioso: una gran pila de piedra blanca decorada; una talla singular de cuenco, pedestal y base, cuyo borde se elevaba hasta la frente de Regis. El halfling probó su peso, luego se cogió del borde y se asomó despacio, de puntillas, intentando ver qué había dentro.

La pila era tan pesada y estaba tan equilibrada que ni siquiera se sacudió cuando se apoyó más en ella. Eso le dio el valor para izarse un poco más y notó que estaba llena de un líquido claro como el cristal e inodoro como el agua pura.

¿Agua bendita, quizá? ¿Algún otro líquido ceremonial? ¿Una poción mágica?

Puso los brazos en el borde de la pila para hacer palanca e izarse más arriba, intentando ver qué podría haber en el fondo del recipiente, y se sintió recompensado cuando vio un brillo en el interior, como el de un diamante.

O un chorro burbujeante, pensó, cuando el agua se elevó en el aire sobre la pila. ¡Una fuente encantada!

Pero no. Regis se dio cuenta casi inmediatamente de que no era eso, porque el agua no se abría y caía como en una fuente, ya que no la propulsaba ningún flujo.

Se elevaba por sí sola, y con una clara forma.

¡Una criatura viva!

Regis se tiró para atrás, o intentó hacerlo, pero el monstruo de agua demostró ser más veloz y le lanzó un tentáculo húmedo a la cabeza; lo agarró y lo llevó hacia delante, hasta pasarle la cabeza sobre el lateral de la pila y hundírsela bajo el agua que el ser mágico consideraba su hogar.

Y así lo dejó, con la cara aplastada contra el fondo del recipiente, y todo lo que Regis sintió fue un leve consuelo por su herencia genasi, una vez más.

11
El padre de su padre

No estaban en la Mansión de Hiedra, sino fuera, en el bosque detrás de ella. Drizzt los guiaba al interior de una pequeña cabaña, en un prado bordeado de pinos. Todo en ella, la construcción, el mobiliario, el fogón situado bajo un agujero en el techo, hablaba de ahorro y utilidad, lo cual provocó una mirada de curiosidad y un *umm* en Zaknafein cuando entró.

—Aquí —indicó Drizzt— es donde hago mi trabajo.

Zaknafein miró a Catti-brie, que se limitó a asentir, luego se volvió hacia Drizzt, mientras un aullido se colaba por la ventana abierta.

—¿Tu trabajo? —preguntó.

—Hay seres malditos en el bosque —explicó Drizzt—. Licántropos. Los llamamos los bidderdoos, por el desgraciado Bidderdoo Harpell, el mago que empezó esta estirpe de hombres lobo, primero con magia y luego porque, una vez maldito, pobre tipo, ya no pudo controlar su apetito.

—¿Matas lobos? —preguntó Zaknafein, con una forma de hablar un poco forzada y dubitativa. Hasta el momento, Catti-brie había seguido lo hecho por Yvonnel, y lanzaba encantamientos al drow resurrecto para que entendiera el lenguaje común. El uso repetido de aquellos encantamientos tenía el efecto secundario de enseñarle el idioma al recipiente, y así había sucedido con Zaknafein. Sin embargo, su conocimiento aún no era perfecto.

—Licántropos —repitió Drizzt, pero Zaknafein sacudió la cabeza, frustrado, y ambos miraron a Catti-brie.

La mujer movió las manos y empezó un cántico, convocando a la divina Mielikki, para conceder de nuevo el don de entender su lenguaje.

—Licántropos —explicó Drizzt cuando Catti-brie hubo acabado.

—¿Licántropos? ¿Matas licántropos? —preguntó Zaknafein, y su maestría con el lenguaje su puso de manifiesto una vez más. Lo pensó

un momento y luego añadió—. De forma compasiva, espero.

—No los mato —contestó Drizzt—. Los capturo y los llevo a la Mansión de Hiedra.

—Tenemos una docena en celdas, bajo la mansión —explicó Catti-brie—. Y algunos de nuestros últimos tratamientos y conjuros parecen ser de cierta ayuda, aunque solo sea un poco.

—¿Ayuda? ¿Pensáis curarlos? ¡No hay cura para la licantropía!

—Y nunca la habrá, si no se intenta —repuso Catti-brie, con cierta brusquedad.

Zaknafein la miró fijamente durante un buen momento, y la expresión del rostro se le fue suavizando un poco, como si intentara buscar una forma diferente de mirar no solo el asunto del licántropo sino también a su nuera.

—¿Y vamos a ir a cazar esta noche? —le preguntó a Drizzt, aunque seguía mirando a Catti-brie.

—Solo si Guenhwyvar encuentra una oportunidad —replicó Drizzt —. Y no vamos; voy, yo solo.

Esa sorprendente exclusión hizo que Zaknafein dejara de contemplar a Catti-brie para volverse hacia su hijo. Empezó a contestar a Drizzt, molesto por la exclusión, pero se detuvo cuando las primeras palabras le salieron de la boca, porque se había dado cuenta del nombre, y en vez de eso preguntó: «¿Guenhwyvar?».

—La amiga más antigua de tu hijo, que ha estado con él desde que dejó Menzoberranzan —contestó Catti-brie.

Zaknafein alzó la mano para silenciarla.

—¿La gata? —le preguntó a Drizzt.

Drizzt sacó la figurita de ónice de la bolsa y la puso ante los asombrados ojos de Zaknafein.

—La gata del mago Hunzrin…

—Ha estado conmigo todo el tiempo —dijo Drizzt.

—Todo el tiempo… Yo debería saber algo de esto —Zaknafein meneó la cabeza, frustrado. Su resurrección había salido bien y la mayoría de los recuerdos previos estaban tan frescos como si él no llevara más de un siglo fuera, pero había partes de su existencia previa que parecían estar envueltas en una niebla distante. Retrocedió y Drizzt llamó a la pantera. Zaknafein recordaba lo suficiente sobre cómo funcionaban las figuritas mágicas, incluso esa en particular, para permanecer tranquilo cuando la niebla gris apareció en la pequeña estancia, tomó la forma de una enorme pantera y luego se convirtió precisamente en eso: una pantera negra gigante, todo músculo, garras y dientes.

Pero era controlada, por completo, por el dueño de la estatua,

como recordó Zaknafein; y mejor así, porque en esa estancia tan pequeña ni Zaknafein, ni Drizzt ni Catti-brie habrían tenido la más mínima oportunidad de salvarse de la poderosa bestia, y todos, por supuesto, lo sabían.

—¡Guenhwyvar, tenemos un nuevo amigo! —dijo Catti-brie, esperanzada, cuando Guen apareció. La pantera se volvió hacia Zaknafein y lo olisqueó.

Zaknafein le dio una tranquila palmada en la cabeza, pero miraba a Catti-brie, y se dio cuenta de que ella se estaba esforzando por fingir esa emoción en sus palabras.

—Quizá un amigo antiguo —añadió Drizzt—. De otro tiempo.

A Zaknafein tampoco se le escapó aquello, el énfasis que Drizzt había puesto en las últimas tres palabras. De hecho, Zaknafein se sentía como si fuera de un tiempo y un lugar lejanos, muy alejados de los actuales.

Guenhwyvar acarició a Drizzt con el hocico, luego fue a olisquear a Catti-brie, como era habitual en la pantera. Gruñó bajo, más como un arrullo, y lamió el abultado vientre de la mujer.

—Esta noche la luna está casi llena —le dijo Drizzt a Guen, y cuando esta lo miró él señaló con la barbilla hacia la puerta.

Guenhwyvar entendió, y salió a la noche.

—Probablemente no haya ninguno por ahí —explicó Drizzt mientras la pantera desaparecía entre las sombras y Catti-brie se acercaba a cerrar la puerta—. La luna no está tan llena.

—Entonces, ¿para qué hacerla venir? —preguntó Zaknafein—. Esos objetos tienen un uso limitado, ¿verdad?

—Estamos trabajando en ello —replicó Drizzt, guiñándole un ojo a su mujer.

Zaknafein la miró con curiosidad.

—Los Harpell de la Mansión de Hiedra y yo llevamos a cabo un prometedor estudio de conjuros que podrían extender el tiempo semanal de Guenhwyvar en este plano de existencia, incluso el diario —explicó la mujer.

—Y también para mostrártela—admitió Drizzt—. Estoy bien, padre. He llevado una vida que ha merecido la pena, de formas que nunca imaginé.

—¿Cómo tomar a una humana por esposa?

—Eso ya no es tema de debate —replicó Drizzt, con frialdad—. Ella es mi mundo. Aquí, ahora y para siempre. Como lo será nuestro niño. Nuestro niño.

Por el tono de Drizzt, Zaknafein se dio cuenta de que no iba a haber más discusión, así que reprimió su réplica afilada y dejó escapar

un gran suspiro.

—Tengo mucho que aprender —admitió—, espero ser capaz.

Sabía que no había un gran optimismo en su voz, pero no vio la manera de remediarlo.

Catti-brie, que tampoco sonreía, fue a responder, pero Drizzt le puso la mano en el hombro, pidiéndole, silenciosamente, que le dejara ser él quien llevara la voz cantante.

—He recorrido un camino maravilloso, padre —dijo, con tranquilidad—. He visto cosas que ni podría haber imaginado, he aprendido mucho más allá de la esfera de la Reina Araña y sus matronas, y he encontrado el amor, el amor verdadero —se detuvo para compartir una mirada con Catti-brie—. Una compañera que camina a mi lado en este maravilloso viaje.

Zaknafein intentaba encontrar la manera de contestar cuando Guenhwyvar emitió un largo y alto aullido desde el bosque.

—¿Licántropo? —preguntó Zaknafein, esperanzado, pensando que eso podría ser lo que lo sacara de esa insoportable tensión y ese dilema irresoluble.

—Eso parece —contestó Drizzt. Miró a su mujer, que asintió, luego le dio un beso rápido y salió.

Zaknafein, quien de repente se encontraba a solas con su nuera, se dio cuenta de que quizá la interrupción de la gata no había sido el aplazamiento que deseaba.

Catti-brie pasó junto a él y fue a cerrar la puerta que su esposo había abierto. Luego se dirigió hacia la mesa, lanzó algunos encantamientos y conjuró un banquete para llenar los cuencos y los cálices.

—Siéntate —le ordenó a Zaknafein—. Drizzt no tardará mucho.

Él la miró, intentando no ser suspicaz.

—Siéntate —le repitió ella, más tajante—. Ya es hora de que tú y yo tengamos una charla.

—¿Una contundente? —preguntó con un bufido.

—Una sincera —respondió ella, seca.

Zaknafein tomó asiento, luego habló, sin ocultar su condescendencia.

—Me siento como si me fueran a regañar.

—Te van a informar, si prestas atención, no a regañar.

—Suele ser lo mismo —replicó Zaknafein—. Quizá las mujeres humanas no son tan diferentes de las matronas drow, después de todo —lo dijo con una sonrisa, pero estaba claro que Catti-brie no iba a aceptar eso como un comentario bien intencionado.

—Espero que puedas entender cuáles son las opciones que se te

presentan —contestó Catti-brie—. Lo que hagas con esas opciones es cosa tuya. No mía, ni de Drizzt.

—Las opciones que se me presentan, según tu perspectiva.

—No, según la historia de quién ha llegado a ser Drizzt, desde el día en que lo conocí en las laderas de una montaña llamada la Cumbre de Kelvin, hasta ahora. El suyo ha sido un viaje increíble desde su llegada a la superficie de Toril, y yo he estado a su lado durante la mayor parte de él. Así que te lo contaré, y, estoy segura, Drizzt te lo contará cuando vuelva. Sabiendo eso, tendrás más información para tomar una decisión, sea la que sea.

—¿Una decisión sobre qué? —preguntó Zaknafein, reclinándose en el respaldo y estudiando atentamente a la sorprendente mujer.

—Sobre… todo. Todo lo que tiene que ver con tu hijo, al menos.

—Tienes miedo de mi opinión.

Ella soltó un bufido y a Zaknafein le sorprendió la sinceridad de su simpática reacción. Estaba claro que se sentía segura de su posición. Eso lo sorprendió.

La mujer empezó su historia. Zaknafein comió y bebió mientras la escuchaba, y con mucha atención.

Otra reunión de tres estaba teniendo lugar al oeste de Longsaddle, en Luskan y en las grandes cámaras, físicas y extradimensionales, de Gromph Baenre.

Dos hembras drow se movían en círculo alrededor del mago, mirándolo sin pestañear, tomándole la medida, intentando penetrar en sus pensamientos para buscar alguna pista. Ninguna otra drow que no fuera la propia madre matrona habría intentado lanzar semejante mirada a Gromph, por supuesto, pero aquellas dos no eran realmente elfas oscuras. Simplemente habían tomado ese aspecto para no causar tanta impresión, porque su apariencia real, la forma de una vela de barro medio derretida de una yochlol, habría mantenido totalmente en guardia a todo drow con el que hablaran.

Aunque tampoco era que Gromph se dejara engañar sobre la naturaleza de sus huéspedes.

—¿Qué has averiguado sobre la vuelta de Zaknafein? —preguntó Yiccardaria, con voz profunda y sugerente, resultado de la magia.

Gromph resopló ante ese efecto, como si un conjuro menor como ese pudiera engañarlo, incluso proviniendo de alguien que a menudo estaba junto a la Reina Araña.

—Nada —contestó el mago—. Zaknafein se ha reunido con su hijo, pero no sé el resultado de dicho encuentro.

—¿Aceptan el regreso de Zaknafein? —preguntó Eskavidne.

—¿Qué hay que aceptar? Está aquí.

—¿Y no les causa curiosidad saber por qué o cómo? —presionó la sirvienta.

—Sí, claro. Jarlaxle…

—¿Yvonnel? —interrumpió Yiccardaria.

—Yvonnel también —dijo Gromph—. Han preguntado todo lo que han podido. A mí me preguntaron si había averiguado algo, a mi vuelta de Menzoberranzan…

—¿Y se lo dijiste? —preguntó Yiccardaria, con brusquedad.

Gromph se encogió de hombros, como si no tuviera importancia.

—¿Decirles qué? ¿Que todos creían que era el verdadero Zaknafein Do'Urden resucitado? Sí. Pero no es nada que ellos no pudieran haber sabido por su cuenta.

—Quizá querían saber las nuevas de Menzoberranzan para ver si las sospechas sobre la resurrección caían sobre ellos —sugirió Yiccardaria, pero Gromph se limitó a responder con un bufido.

—Zaknafein está aquí, haya sucedido como haya sucedido —dijo el antiguo archimago—. Esa es la nueva verdad de la región, pero es solo una.

—Cuéntanos las otras —dijo Eskavidne.

—Los portales de los enanos entre Gauntlgrym y esta torre, y entre Gauntlgrym y la Mansión de Hiedra, están operativos y funcionan aún mejor de lo que hubiera pensado. El rey Bruenor tendrá un tercer portal listo entre una y tres semanas, que conectará Gauntlgrym con Mithril Hall. Cuando esté funcionando, le permitirá traer material y soldados de la Marca Argéntea en un momento, lo que hará que el rey Bruenor esté más cerca de volverse intocable para los míseros humanos de la Costa de la Espada, a menos que deseen una guerra contra toda la raza de los enanos delzoun. Es bastante impresionante.

—¿Y la Torre de Huéspedes del Arcano? —preguntó Yiccardaria, aparentemente despreocupada ante los avances de los enanos. Que así fuera.

—Mira a tu alrededor. ¿Has visto algo en el Plano Material que rivalice con esa creación mágica, aparte, quizá, de la ciudad de Ched Nasad?

Las sirvientas se miraron entre ellas, serias pero claramente intrigadas.

—Comparto vuestro interés —continuó Gromph—. Este acto de creación con el primordial, cuyo nombre es Maegera, contiene una maravillosa promesa para todos nosotros. Aquí soy vuestros ojos y oídos.

Yiccardaria enarcó una delicada ceja ante eso para transmitir que

su nivel de confianza en Gromph Baenre no era tan alto como este indicaba con aquella afirmación. Aunque, ¿qué otra opción tenía?

—¿Deberíamos tener miedo de permitir tanto poder a los enanos? —preguntó Eskavidne, que, claramente, no compartía la indiferencia de Yiccardaria—. ¿Mandarán los ejércitos del norte contra Jarlaxle en Luskan? ¿Traerá el rey Bruenor a su gente de la Marca Argéntea para ocupar toda la Infraoscuridad hasta la Ciudad de las Arañas?

—Yvonnel guarda consigo el intenso dolor de la mejor hacha del rey Bruenor —recordó Yiccardaria, porque había sido el propio Bruenor quien había partido en dos el cráneo de Yvonnel la Eterna.

—Aunque no fuera así, no preveo tal ánimo de aventura en Bruenor, al menos no para la conquista —contestó Gromph.

—¿Es que tu tiempo entre los *iblith* te ha ablandado?

El antiguo archimago lanzó una mirada divertida a Yiccardaria. Entendió el cinismo y enfado que había implícitos. La traición de Yvonnel había derrotado a Yiccardaria y la había desterrado a los planos más bajos; solo el gran debilitamiento de la Faerzress y la intervención de la propia Lloth habían permitido a esa sirvienta volver a las tierras de Faerûn. Y más que cualquier otra cosa, el orgullo de la demonio yochlol había sido aplastado, al igual que ella había sido aplastada, literalmente, por el humano Gran Maestro de las Flores.

—¿Qué otras noticias nos traes, sirviente de Lloth? —preguntó Eskavidne, sin hacer caso de la pregunta de su colega, igual que Gromph.

Él se rio ante esto.

—Intrigas con el lord protector de Neverwinter, como de costumbre —contestó—. Hay algunos revuelos, pero nada que merezca vuestra atención, al menos, todavía no.

—No consentiremos que el rey Bruenor se alíe con él —dejó claro Eskavidne—. No debes permitirlo.

—De eso no hay por qué preocuparse.

—¿Jarlaxle estará pendiente y se nos informará?

—Puedes saberlo ya —le aseguró Gromph—, los enanos de Gauntlgrym odian a Dagult Neverember, y el sentimiento es profundo y mutuo.

Las sirvientas volvieron a intercambiar miradas interesadas.

—No penséis ni por un momento que esa enemistad puede ser una oportunidad para nadie de Menzoberranzan con el lord protector —insistió Gromph, asegurándose de dejar clara la urgencia que sentía—. Lord Neverember es un idiota molesto y provocará más problemas que beneficios, no lo dudéis.

—Es un señor público de Aguas Profundas, ¿no? Seguramente,

tendrá aliados —dijo Yiccardaria.

Gromph le dio la razón con un encogimiento de hombros.

—Tenemos vigilados a esos aliados.

—¿Y ellos son? —preguntó la impaciente sirvienta.

—Una casa noble de Aguas Profundas, los Margaster —admitió Gromph.

Se sorprendió por el sentimiento de culpa que acompañó a estas palabras. ¿Desde cuándo preocupaba a Gromph el pensar que estaba actuando contra los intereses de Jarlaxle y los extraños aliados de los que se había rodeado ese tonto egocéntrico? Aun así, no había cruzado esa línea, o eso creía, al proporcionar información que se podía conseguir por otros medios, y que no sería demasiado perjudicial para su aventurero hermano.

Pensó que daba igual, y dejó de lado esa idea. Esas eran emisarias de la propia Lloth, y al igual que en Menzoberranzan, Gromph haría lo que tuviera que hacer para seguir con su trabajo en ese momento y en ese lugar; un trabajo que había vuelto a ser muy importante para él con la inclusión de su entrenamiento en psiónica.

Y lo primero era la supervivencia, algo que veía más fácil si se mantenía a buenas con Lloth.

El ruido de cascos en el exterior de la cabaña les alertó de que alguien se aproximaba, y Catti-brie, que casi había terminado las historias de Drizzt, se acercó a la pequeña ventana y miró hacia fuera.

—Es Drizzt, que vuelve —le dijo a Zaknafein, luego añadió, con una sonrisa—: Te lo advierto ya, mantened la espada envainada, los dos.

—Él desenvainó primero —contestó Zaknafein, con toda la despreocupación que pudo.

—Os he dejado tener vuestra última pelea, aunque tardaré semanas en arreglar todo esto. Pero a veces, hay que dejar que los niños aprendan por sí solos, supongo.

—¿Los niños?

Catti-brie alzó las manos y se encogió de hombros, sin retirar lo dicho.

Pero él no fue capaz de pasarlo por alto.

—Mi buena señora, de donde yo soy, a los niños que luchan en casa propia, como hemos hecho, se les disciplina con la serpiente del látigo de una sacerdotisa.

—¿De dónde tú eres? —preguntó Catti-brie con una sonrisa torcida —. Querrás decir, donde vive la raza superior.

Zaknafein empezó a responder antes de haber digerido del todo la

frase, pero finalmente se rindió y hasta se rio.

La puerta de la cabaña se abrió y entró Drizzt. Se quitó el cinturón de armas y lo colgó en un gancho junto a la puerta, casi como si hubiera oído la conversación previa. Mientras lo hacía, miró con curiosidad a su mujer, y luego al sonriente Zaknafein.

—¿Todo bien? —preguntó.

—¿Licántropos? —preguntó Zaknafein, aún sin estar seguro de cómo contestar a esa aparentemente simple pregunta.

Drizzt negó con la cabeza.

—Pensábamos que teníamos el rastro de uno, pero no.

Catti-brie le indicó una silla junto a la mesa, y también se sentó.

—Estaba contándole a tu padre tu vida desde los días en que recorríamos las colinas de la Cumbre del Kelvin —explicó—. Desde mi punto de vista, claro. Estoy segura de que le gustaría oír la historia desde el tuyo.

Zaknafein sintió la mirada interrogativa de Drizzt sobre él.

—Sí que me gustaría —confirmó, y no mentía. Sorprendentemente, la humana le había dado mucho en qué pensar, y quizá escuchar la misma historia desde la perspectiva de su hijo le ayudaría a apreciar mejor las palabras y los sentimientos de ella.

Los tres se quedaron en la cabaña hasta bien entrada la noche, mientras Drizzt contaba su historia, desde la Cumbre del Kelvin a Mithril Hall, y con todos los lugares entre esos dos, y todos los que estaban más allá. Puso especial énfasis en una historia que Zaknafein no puedo evitar valorar.

—Volví a Menzoberranzan —explicó Drizzt—. Abiertamente y en rendición.

—Di mi vida para que no tuvieras que hacer algo semejante —le interrumpió Zaknafein, y no intentó esconder la rabia que le producía una elección tan ridícula.

—Tuve que hacerlo —explicó Drizzt.

—Creíste que tenías que hacerlo —intervino Catti-brie, ante lo cual Drizzt asintió.

—Habían venido a por mí, poniendo en peligro a todos a los que amaba —dijo Drizzt—, no podía permitir eso.

—Los que te amaban hubieran preferido morir junto a ti que ver cómo te entregabas a la Casa Baenre —insistió Catti-brie.

Eso hizo que Zaknafein alzara una ceja.

—Cuéntamelo —indicó a Drizzt—. Todo. Parece que tu esposa se ha olvidado de esa historia.

Drizzt rio ante eso, lo que sorprendió al otro.

—Fue sola a por mí —contó—, y en aquel momento no era aún

una gran sacerdotisa, ni siquiera una maga, aunque ahora es una maestra tanto en lo arcano como en lo divino. Era una luchadora, y ni siquiera con mucha experiencia —lanzó una mirada a su mujer, una mirada llena de amor—. Pero fue, sola. Recorrió todo la Infraoscuridad hasta Menzoberranzan, y una vez allí, con la ayuda de otro humano, un hombre al que pronto conocerás si no lo has hecho ya, me sacó de las mazmorras de la Casa Baenre.

Zaknafein empezó a reír, pero se detuvo cuando se dio cuenta de que su hijo no estaba bromeando.

—¿De Baenre? —preguntó con incredulidad, y Drizzt asintió.

—Un golpe de buena suerte —admitió Catti-brie.

—No lo dudo. ¿Cuándo fue eso? —preguntó Zaknafein.

—Hace como un siglo y cuatro lustros, más o menos —dijo Drizzt —. No mucho después de que el rey Bruenor retomara Mithril Hall.

Zaknafein asintió, pero luego miró a Catti-brie y se dio cuenta de que algo no le cuadraba.

—No puedes tener más de cuarenta años.

Catti-brie soltó un bufido.

—Estoy a mediados de los veinte, pero gracias… supongo.

—Pero acabas de decir… –empezó el atónito Zaknafein, volviéndose a mirar a Drizzt.

—Esa es otra historia, una tan extraordinaria como la tuya propia, Zaknafein —contestó Catti-brie—. La dejaremos para otro día. Es tarde. La luna ya se ha puesto. Volvamos a la Mansión de Hiedra a calentar las camas.

Se levantó y empezó a recoger sus cosas, y Drizzt hizo lo mismo.

Zaknafein, que portaba con él todo lo que había llevado a la cabaña, se quedó sentado y terminó la bebida, observando cómo los otros se movían, y observando, sobre todo, cómo se miraban.

Intentó minimizar sus ocasionales gestos de desagrado, y evitar el fruncimiento de ceño, pero a pesar de todo lo que había oído esa noche, no pensó que lo estuviera consiguiendo del todo.

—Bueno, esto ha sido mucho más agradable —dijo Catti-brie cuando Drizzt y ella estuvieron solos en sus aposentos de la Mansión de Hiedra—. ¡Y no tendremos que construir una mesa nueva!

Drizzt no compartía su alegría.

—Te odia —dijo.

—No me odia.

—Odia que estemos juntos. Y odia, sobre todo, que vayamos a tener un niño, un mestizo al que no aceptará.

—El miedo puede llevar al odio, pero no son lo mismo —dijo Catti-

brie—. Tu padre no tiene experiencia en estas cosas, y este mundo, un mundo y una época donde algo como nuestro niño puede ocurrir, le ha caído encima de una manera muy desconcertante.

—Zaknafein no es ningún niño —contestó Drizzt—, ni es el hombre que yo…

—Sigues llamándolo Zaknafein —le interrumpió Catti-brie—, no padre, sino Zaknafein. ¿Por qué?

Drizzt no contestó, pero vio la pertinencia de la pregunta.

—Zaknafein no es el único que tiene miedo —añadió Catti-brie.

Qué bien lo conocía, pensó Drizzt. Tenía miedo, estaba aterrorizado. Zaknafein había sido para él más un símbolo que una persona real durante más de un siglo. Había idolatrado un recuerdo, porque nunca había tenido que preocuparse por la realidad de quién podría ser Zaknafein, si lo sacaban de Menzoberranzan.

Era mucho más fácil proyectar sus propios sentimientos y creencias en el fantasma del hombre.

—La gente es complicada, y la gente cambia —dijo Catti-brie—. Mira a Artemis Entreri.

Drizzt supo que su sonoro suspiro había revelado sus miedos, cuando Catti-brie lo miró fijamente.

—Ten paciencia, mi amor —le dijo ella, acercándosele y masajeándole los hombros.

Drizzt asintió. A fin de cuentas, ¿qué otra opción tenía?

12
Extrañamente borracho

Regis luchó y se retorció, y consiguió soltarse a medias, llegado casi a salir de la pila. Pero la extraña agua lo agarró y lo hundió de nuevo, con más fuerza, y se golpeó la cabeza contra el fondo de la pila. Se agitó e intentó chapotear, pero el mundo se estaba volviendo más y más oscuro, hasta que la consciencia lo abandonó.

Se despertó poco después, aún aplastado contra el suelo de la pila de agua.

Sorprendido de estar vivo, el halfling intentó comprender lo que había pasado, y tardó varios instantes cercanos al pánico en recordar de nuevo su herencia genasi. Se hubiera ahogado mucho rato antes de no ser por ese afortunado linaje.

Y sin embargo, no estaba seguro de cuánto tiempo llevaba allí, o cuánto le quedaba, con herencia genasi o sin ella.

Pero no se revolvió; la cosa rara casi le había partido el cráneo en dos la última vez que había luchado contra ella. En su lugar, llevó la mano lentamente a la cadera y sacó su puñal de tres hojas.

Luego se movió con rapidez, girando y apuñalando a la cosa, una vez, dos, ¡tres veces!

El agua chapoteó. El monstruo lo hundió y golpeó el brazo armado del halfling con sus tentáculos. Por el rabillo del ojo, Regis pudo ver la daga alcanzando sus objetivos, pero también pudo ver que esos golpes no hacían gran cosa, apenas nada, a aquella rareza maleable. Un par de salpicaduras, aunque no sabía si eran solo de agua o de trozos del monstruo.

Lo que sí sabía, sin embargo, era que no podía ganar esa pelea. El tentáculo le agarraría pronto el brazo. Aún peor, la rareza ahora le presionaba la cabeza con una fuerza tremenda, aplastándolo contra el fondo. Se agitó de nuevo, gritando burbujas inútiles. Cuando el puñal se le cayó de la mano, intentó pegar puñetazos, arañar… lo que fuera. Su otra mano fue hacia la bolsa del cinturón, intentando buscar a

ciegas, y cuando los dedos finalmente consiguieron agarrar algo, lo hundió en el agua.

Tres monedas de plata flotaron ante sus ojos saltones.

Luego apareció una petaca con poción, volcada y medio flotando, con el corcho dándole en la cara. Intentó soplar para apartarla, pero finalmente se había quedado sin aliento.

Estaba ahogándose.

Intentó chillar, intentó girarse, intentó alzarse. Dio puñetazos, arañó y consiguió agarrar el borde de la petaca flotante.

Cuando comenzó a ver borroso, unos pensamientos extraños le inundaron la mente. Una loca idea le golpeó con la fuerza de la desesperación.

¡Quizá estuviera sin usar y llena de aire!

Si hubiera tenido la cabeza clara, habría sabido que esa idea era una locura. Pero mordió el corcho igualmente, lo giró y tiró de él, y cuando lo sacó, intentó tragar aire.

Pero no, no estaba vacía, y en lugar de aire puro llenándole los pulmones, un oscuro líquido fue saliendo, coloreando el agua, ¡así que no podía ni ver!

La oscuridad se cernió sobre él de nuevo, pero esta vez no era la inconsciencia, sino el profundo sueño de la muerte.

Al menos había entregado la información importante a Aiberdelle. No había fallado a sus amigos. No en esa vida, como había hecho tanto en la anterior.

Intentó centrarse en eso, seguro de que estaba ya condenado, pero entonces, de repente, la pila tembló y el agua se alzó como en un tsunami. Antes de que pudiera darse cuenta de lo que estaba pasando, Regis estaba volando por los aires y de vuelta en la habitación. Aterrizó en el suelo, de culo, boqueando para conseguir aire para toda una vida, e intentando apartarse de aquel monstruo acuoso, mientras observaba atentamente cada movimiento de la pila.

La cosa rara se alzó amenazadora, como un palo líquido, más y más alto. Entonces giró a la izquierda, luego a la derecha, bamboleándose en una danza hipnotizante, como una serpiente.

—Oh, no —maldijo Regis, pensando que se lanzaría contra él, deseando estar suficientemente lejos y sabiendo que probablemente no lo estaría.

Pero la rareza se hundió por debajo del borde de la pila y salpicó agua por todas partes. Luego se alzó de nuevo repentinamente, pero solo un poco, antes de aplanarse. Y, de nuevo, por tercera vez, casi como si unas burbujas de su interior la empujaran.

Regis meneó la cabeza, confuso. ¿Sería algún tipo de conjuro? No

lo parecía, parecía más un malestar interno… ¿hipo?

Miró la petaca de la poción que aún tenía en la mano: Pillabuches.

Los ojos del halfling se abrieron de par en par mientras miraba incrédulo la pila burbujeante, ¡con hipo!

Se arrastró a un lado y puso más distancia entre el monstruo y él, pero rodeándolo para recuperar su valioso puñal. Lo encontró clavado en el suelo, insertado profunda en una grieta de la madera. Le costó arrancarlo de allí; finalmente se llevó un buen trozo del suelo con él y se dio la vuelta rápido para salir de la maldita habitación.

Pero un destello dorado lo detuvo en seco, y de nuevo los ojos casi se le salieron de las órbitas de la sorpresa cuando miró el trozo roto del suelo. Se dio cuenta de que ¡el subsuelo de esa sala era de oro!

Regis rascó la madera con el puñal, arrancó tiras y las lanzó a un lado. Nunca hubo un perro hambriento buscando un hueso con más determinación.

Levantó monedas de oro con la mano y lingotes de oro y platino. Y gemas y joyas; todo tipo de piezas valiosas que de repente estaban allí, a su entera disposición. Empezó a llenar su saquito, sonriendo porque sabía que probablemente podría vaciar la habitación entera en ese espacio mágico extradimensional. Su estado de ánimo mejoró rápidamente mientras los pensamientos sobre su proximidad a la muerte se desvanecían ante el brillo del tesoro que tenía frente a él.

Se puso a trabajar, casi tarareando, hasta que oyó una voz tras él.

—Bueno, bueno, así que un pequeño raterillo, ¿eh?

—Harías bien en convocar a la Matrona Shakti Hunzrin a tu casa —le dijo Eskavidne a la Matrona Zhindia Melarn, de vuelta en Menzoberranzan.

La Matrona Zhindia miró con curiosidad a los dos yochlols. Shakti había estado allí hacía solo dos días. Era una visitante asidua de la Casa Melarn, sobre todo en ese momento, que Zhindia la ayudaba con sus objetos de comercio más nuevos y valiosos: joyería fina que era mucho más de lo que parecía.

—¿Qué sabes? —le preguntó Zhindia, suspicaz.

—Es bastante probable que la Matrona Shakti pueda proporcionarte ayudantes inesperados en tu caza de esta criatura Do’Urden renacida —explicó Eskavidne—. Ha colocado poderosos aliados en la superficie.

La Matrona Zhindia meneó la cabeza y carraspeó. Eso ya se había intentado una vez en la superficie y ella no había salido nada beneficiada.

—Ya verás —prometió Eskavidne. Miró a su compañera yochlol y

asintió, y ambas desaparecieron al instante, saltando a través de los planos hasta la antecámara del salón del trono de lady Lloth.

—Será un espectáculo delicioso —prometió Eskavidne al llegar.

Yiccardaria, que había estado menos convencida de su planes, aunque deseaba con todas sus fuerzas vengarse de Yvonnel y los demás por su traición, añadió:

—Con suerte, al menos resultará informativo, hermana, pues solo con eso la Reina Araña ya se entretendrá.

Eskavidne lanzó una risita, que se convirtió en un borboteo que, a su vez, derivó en unas pompas de lodo burbujeante al ir volviendo la yochlol a su forma natural.

Había dos hombres en la puerta, uno con una maza y el otro con una espada. Parecían Margaster, la misma piel pálida y el pelo negro, y ambos grandes y fuertes, sin duda procedentes del linaje Uthgardt.

Regis echó un rápido vistazo a la habitación, calculando silenciosamente pasos en distintas direcciones.

Los Margaster se acercaron…

… y para arriba saltó el halfling, lanzando su luz mágica a la fuente extraña, donde inmediatamente se la tragó el monstruo extraño, lo que disminuyó notoriamente la luz de la habitación. Regis corrió hacia la izquierda, pero no dio más que una zancada; luego, cortó hacia la derecha, luego a la izquierda otra vez mientras cargaba contra el dúo.

Amagó a la izquierda una vez más, luego de vuelta rápidamente hacia la derecha; acabó lanzándose por el medio y pasó corriendo entre ambos. Cualquier alegría quedó atemperada por el hecho de que los tenía justo detrás.

Apenas podía ver, pero tenía que intentarlo, y al llegar a la puerta saltó alto, alcanzó el péndulo justo por encima de la cuchilla y fue sobre él hacia el pasillo. Allí, alzó los pies, los apoyó contra la pared y empujó; eso propulsó el péndulo de vuelta. Se dejó ir, cayó al suelo, rodó hacia un lado e, inmediatamente, se puso en pie y sacó sus armas.

Una antorcha se encendió dentro de la habitación mientras el péndulo regresaba hacia él, luego de nuevo a la habitación. Tan pronto como desapareció, el primero de los Margaster saltó y se acercó rápidamente al halfling.

Este sostenía la daga lista, pero no tenía intención de usarla de cerca si podía evitarlo. Con un movimiento rápido, una de las cuchillas laterales de la daga del halfling se desprendió y, con un golpe de muñeca, la lanzó al hombre que se acercaba. El arma en

forma de serpiente se convirtió, entonces, en una serpiente real y se reptó por el pecho del hombre para enrollársele alrededor del cuello como una cuerda viva, estrangulándolo. Al mismo tiempo, un espectro burlón apareció sobre su hombro, una manifestación de la malévola arma, que tiró con fuerza y arrojó fácilmente al corpulento hombre de espaldas al suelo.

Antes de que este tocara el suelo, el halfling lanzó el segundo proyectil al oponente que quedaba. Ese Margaster también salió despedido por el aire; la antorcha le salió volando de la mano y rebotó en el péndulo que regresaba. Al mismo tiempo, la pesada hoja alcanzó al pobre hombre en las piernas mientras caía hacia atrás.

Regis hizo una mueca al verle la herida y frunció el ceño aún más al ver a los espectros estranguladores hacer su trabajo. No había ido allí para matar a nadie.

Aunque tampoco había ido allí a morir.

Empezó a correr hacia la habitación, porque, sacudido por el impacto, el péndulo ya no oscilaba. Pero se detuvo en seco. Miró hacia el fondo del túnel, y decidió que tampoco quería coger esa ruta. El problema era que tenía que salir de allí..., pero no tenía ni la menor idea de hacia dónde ir.

Pasó junto al primer hombre, que agitaba los brazos, impotente, mientras se iba poniendo azul. Regis se detuvo y esperó, observando atentamente.

El forcejeo del hombre disminuía con cada segundo que pasaba. Emitió un pequeño gorgoteo, pero Regis esperó un poco más. Tenía que asegurarse de que estuviera fuera de juego, al menos durante un rato. Más allá del péndulo, el otro Margaster yacía muy quieto, tal vez ya muerto.

—Mierda, mierda, mierda —maldijo el halfling, acercando el florete, casi clavándolo, pero a la espera. Tenía que esperar.

Finalmente, el hombre que estaba más cerca se desplomó inerte y Regis apuñaló al espectro con el florete y lo destruyó. Empezó a inclinarse hacia el hombre, sin estar seguro de si estaba vivo o muerto, pero sacudió la cabeza, frustrado, porque no tenía tiempo. Se apresuró a pasar junto al péndulo, recogió la antorcha y atacó al segundo espectro. Eso liberó al segundo hombre. Oyó una tos tras él mientras corría por el pasillo, lo que, de alguna forma, lo hizo sentir mejor.

Se acercó a la caverna de entrada, esperando que el sirviente envenenado aún estuviera descansando cómodamente. Sonrió al oír ronquidos y así entró con confianza. Sin embargo, ese sentimiento se disipó rápidamente, ya que lo que lo esperaba era el canal helado. Probablemente no lo mataría, pero desde luego no estaba cálido.

Encontró al hombre donde lo había dejado, roncando sonoramente. Sin perder tiempo, empezó a desnudarse, y metió la capa, las botas y la camisa en su bolsa mágica.

Acababa de sacarse la ballesta de mano del cuello cuando oyó sonidos que provenían del fondo del pasillo, y suspiró, pensando que uno de los guardias se había recuperado del ahogamiento y seguía persiguiéndolo testarudamente.

—Qué se le va a hacer —susurró, colocando un dardo y amartillando la ballesta.

La puerta se abrió, pero no fue uno de los guardias quien entró, sino una mujer alta, de pelo negro como un cuervo y bastante bonita.

Inkeri Margaster, la mujer que había estado junto a lord Neverember cuando lo enanos habían llegado con el pago, entró tranquilamente.

—¿Qué engaño es este, pequeño? —le preguntó.

Regis suspiró, sin querer disparar a la dama.

Pero lo hizo igualmente.

La saeta voló a través de la habitación y la alcanzó justo en el pecho. Ella apenas soltó un quejido, luego bajó la vista, la miró con curiosidad y siguió avanzando hacia Regis.

—Bueno —dijo, arrancándose el dardo y tirándolo a un lado.

Regis la miró desde el otro lado, buscando alguna señal de que el veneno estuviera haciendo efecto. Pero no. Ella se frotó las manos y se acercó. A medida que lo hacía, un colgante de piedras preciosas que llevaba alrededor del cuello parpadeó con una luz interior e Inkeri empezó a crecer.

Al principio, Regis pensó que era un simple conjuro mágico, pero luego el rostro de la mujer cambió de repente, desarrolló un hocico y dos brazos más le brotaron por debajo de los normales; estos no terminaban en manos, sino en enormes pinzas. Y, aun así, la atención de Regis se desvió y lo hizo hacia la cola que le crecía a ella por la espalda.

Ya no le parecía tan guapa.

Y, desde luego, no era nada contra lo que Regis quisiera luchar. Ni siquiera había completado su giro cuando se zambulló en el agua, en un ángulo tan malo que se raspó dolorosamente en el borde del suelo de piedra al entrar. No pensó en el dolor y no se atrevió a girarse para intentar nadar contra la corriente hasta el lugar por el que había entrado. No, simplemente nadó con todas sus fuerzas y se adentró más profundo debajo del castillo.

Oyó el estruendo detrás de él cuando el monstruo saltó al agua, así que nadó más rápido, con frenesí. En completa oscuridad, totalmente

sumergido, braceó y pateó con todas sus fuerzas. Intentó subir a la superficie para tomar aire, pero no pudo y se golpeó fuertemente la cabeza contra el techo del estrecho túnel.

De nuevo, resistió el impulso de mirar atrás, aunque de todas formas tampoco podría ver nada, y se limitó a nadar a ciegas tan rápido como pudo, esperando contra toda esperanza encontrar una salida… y que el monstruo que lo perseguía no lo alcanzara.

Siguió y siguió, y los pulmones empezaron a dolerle. Se detuvo, tanteó en su bolsa y sacó una pequeña bola de cerámica. Sabía que así delataba claramente su posición, pero solo podía confiar en que el monstruo no estuviera demasiado cerca.

Rompió la bola y liberó la piedra del interior, bañada en aceite de luz diurna. Vio el suelo, vio las paredes, vio el techo. Fue hacia arriba con cuidado y salió del agua lo suficiente para tomar otra bocanada de aire. Entonces, soltó la fuente de luz y nadó hasta alcanzar cierta distancia, esta vez mirando atrás a la zona iluminada.

Justo cuando estaba empezando a recuperar la confianza, una gran forma cruzó la luz. Regis no pudo distinguirla del todo, pero tampoco lo necesitaba. Solo podía tratarse de una cosa.

Siguió nadando, de nuevo en completa oscuridad; de vez en cuando chocaba contra una pared, en una ocasión se rascó dolorosamente contra un saliente del suelo y varias veces se golpeó la cabeza al impulsarse hacia arriba para intentar respirar. Aunque cogiera aire para llenar los pulmones, los músculos empezaban a dolerle del esfuerzo y el frío.

Entonces, chocó contra algo, un poste le pareció. Intentó rodearlo, pero no, no era un poste. Era una rejilla.

Pescó otra bola de luz diurna de su bolsa e iluminó el área, y se vio atrapado ante en una reja levadiza. Miró por todas partes, pero no, no había ninguna palanca. La agarró e intentó levantarla, pero fue en vano.

El pánico empezó a apoderarse de él: estaba atrapado.

Tras unos inútiles tirones, después de buscar e incluso de intentar introducirse por entre los barrotes, el halfling se dio la vuelta. ¿Se atrevería a confiar en que el monstruo hubiera desistido de su persecución y él pudiera escabullirse?

Esa idea solo le duró un momento, porque una forma oscura apareció en el límite de la luz. Fue a por su florete, pero sabía que no tenía ninguna posibilidad de luchar contra semejante monstruo. Aun así, se inclinó también a por su daga, a la que ya solo le quedaba una hoja, pero se detuvo, dándole vueltas a la cabeza, buscando alguna respuesta. No obtuvo ninguna, salvo la seguridad de que estaba a

punto de morir.

Tenía la mano en su bolsa mágica, aunque no sabía por qué. ¿Quizá para coger más fuentes de luz e intentar ahuyentar al monstruo? ¿Para coger un Pillabuches o dos y evadirse del dolor y el horror de una muerte cierta?

En ese momento, vio al monstruo con claridad y los ojos se le clavaron en las pinzas, que podían partirlo por la mitad y que ya chasqueaban ansiosas en el agua. Vio la cara de perro, mirándolo de forma lasciva, como si le estuviera sonriendo.

Regis quería llorar. No quería morir de esa forma, medio desnudo en el agua fría, en un lugar donde sus amigos, donde su amada Donnola, nunca podrían encontrarlo. Resolvió luchar con ferocidad, y a punto estuvo de reírse de sí mismo por lo absurdo de la idea. Aunque fuera capaz de derrotar a aquella cosa, solo sería para ahogarse antes de encontrar aire.

Y solo entonces, en ese momento de completa resignación y desesperanza, fue cuando el halfling recordó. Y al hacerlo, maldijo su estupidez.

Porque Regis no había llegado allí esperando nadar de vuelta. Encontraría su camino hacia las escaleras traseras, o…

Sacó un pequeño vial de la bolsa, su poción más cara e impresionante.

Una pinza se le acercó mientras se la tragaba y notó los bordes afilados alrededor de él. La boca se le abrió mientras empezaba a gritar.

Pero, entonces, la boca desapareció y luego fue el cuerpo, insustancial, una forma gaseosa, y la pinza se cerró de forma indolora sobre el lugar donde él había estado.

Regis, no más sustancial que una nube, se deslizó a través de la puerta enrejada y vagó a la deriva, sin sentir ya el frío ni la necesidad de coger aire. Se dio cuenta de que el monstruo destrozaba la puerta, arrancando las barras, así que se impulsó a sí mismo todo lo rápido que pudo, que no fue mucho, en absoluto.

No podía nadar porque no tenía nada con lo que desplazar el agua. Pero se movía, y más deprisa que la corriente, al menos. Aun así, le pareció que había pasado una eternidad hasta que por fin salió de debajo del castillo, de debajo del bulevar principal de Neverwinter, de debajo de otro grupo de casas y de debajo del muro de la ciudad de Neverwinter.

Salió del agua y pasó al barrizal; apenas había emergido cuando el efecto de la poción desapareció y se convirtió en un chorreante, helado y semidesnudo halfling, sentado junto a un canal congelado en

un bosque lleno de nieve. Echó mano inmediatamente de su bolsa y sacó la capa, sin dejar de moverse mientras lo hacía, tratando de poner alguna distancia entre él y el agua.

Corrió y tropezó repetidamente, pero se levantaba tercamente cada vez, siempre hacia adelante. Siempre alejándose.

No sabía cuánto había avanzado cuando oyó un grito desde muy atrás. Un grito de otro mundo, espantoso, que helaba los huesos. Y Regis supo que no se había librado de la persecución.

Así que, como pudo, logró sacar las botas, y se las puso, y corrió aún más, porque ¿qué otra cosa podía hacer?

La noche no era oscura y con los reflejos de la nieve, que pendían tercos de las áreas más sombrías del bosque, el halfling pudo recorrer el camino con cierta facilidad. Pero también vio las sombras, sombras que se movían, que iban de un árbol a otro, en la distancia, a su derecha. Luego más hacia la izquierda.

Regis bajó la cabeza y corrió más aprisa; corrió como si le fuera la vida en ello, algo que, estaba bastante seguro, era exactamente lo que estaba pasando. Temió que más demonios infernales pudieran bloquearlo por ambos lados. Tras él, oyó un chillido y un rugido, más cerca de lo que le hubiese gustado. De alguna manera, sabía que esos monstruos no se cansarían y él nunca conseguiría llegar hasta el otro lado del Bosque de Neverwinter. Necesitaba otro plan.

Necesitaba un lugar donde esconderse.

Antes de que hubiera llegado a pensárselo siquiera, se detuvo de repente y se agachó para dejar que las sombras pasaran a su lado; luego, corrió detrás de ellas hacia el este, hacia donde creía que se hallaba el establo de Aiberdelle. Solo un poco después, salió de los matorrales a un camino lleno de barro. Si se dirigía hacia la derecha, de vuelta hacia Neverwinter, llegaría al establo, así que empezó a virar en esa dirección.

Pero se dio cuenta de que no. ¿Cómo iba a llevar a una horda de demonios hacia la pobre elfa?

Se apresuró hacia la izquierda, al norte. Pero mientras lo hacía, negaba con la cabeza casi a cada paso, sabiendo que nunca dejaría atrás a sus perseguidores.

Le ardían los pulmones; le dolían las piernas. Tenía frío y la herida de cuando se había lanzado al agua lo molestaba más de lo que quería admitir. Descendiendo por una recta, se le ocurrió mirar atrás, justo a tiempo para ver a un enorme demonio de seis brazos aparecer en el camino. Por los lados, ocultos por los matorrales y el ramaje, oyó siseos, algún que otro gruñido y ruidos de ramas al romperse. Se centró en el camino que tenía ante él, aunque no tuviera sentido.

Pronto habría acabado todo.

Como si corriese hacia su fin, Regis oyó también pisadas ante él. Se quedaba sin lugares por los que correr. Tenía que ir a la izquierda o a la derecha y rápido, así que intentó decidir dónde habría menos monstruos.

Decidió ir por la izquierda y torció hacia allí, pero solo para oír como las pisadas en el camino retumbaban más fuertes…

No…

Se detuvo. No eran pisadas lo que había estado oyendo, sino cascos de caballo.

¡Un jinete!

Corrió de nuevo en esa dirección, hacia el sonido, pensando que esa sería su única posibilidad. Resbaló sobre el hielo y se cayó pesadamente, pero se levantó inmediatamente, tambaleándose, intentando mantenerse en pie, y dejó escapar un aullido cuando justo en la siguiente curva del camino vio una silueta grande y oscura. Se tiró al suelo y se cubrió, asustado.

Sintió la salpicadura del barro sobre él, y oyó el sonido de unos zapatos de hierro rascando los adoquines.

—¡Araña!

El sorprendido halfling levantó la vista y vio a Aiberdelle, que lo miraba.

Se puso en pie de un salto y dio otro salto hacia ella, hacia su mano tendida.

—¡Galopa! —gritó tan pronto como la agarró—. ¡Galopa! ¡Galopa! ¡Por nuestra vida, galopa!

El caballo relinchó y se encabritó, y Regis estuvo a punto de caerse, intentando desesperadamente acomodarse mientras la habilidosa amazona elfa hacía girar su montura y luego espoleaba al corcel furiosamente, sin hacer preguntas. Cuando Regis estuvo sentado tras la elfa y miró hacia atrás, comprendió su rápida reacción; tenía menos que ver con sus urgentes palabras y más con el demonio de cuatro brazos y cara de perro que corría tras ellos, casi a la misma velocidad. Desde los arbustos a los lados, los monstruos sombríos tomaron forma y saltaron también al camino. Todo tipo de demonios deformes: algunos no más que humanos parecidos a zombis, otros de piel negra y parecidos a ranas, pero que corrían erguidos, con manos terminadas en garras y filas de dientes formidables.

El caballo galopaba a través de la grotesca mezcla de demonios, que saltaban arañando el aire y mordían fuerte, haciendo *clac-clac* alrededor del dúo en fuga. Regis intentó taparse los oídos y gritar para alejarlo todo. Pero poco importaba.

Sin embargo, la cacofonía del hambre infernal se fue desvaneciendo a medida que el poderoso caballo los dejaba atrás, con las narices dilatadas y echando vapor a la noche con cada zancada. Iba muy forzado y necesitaba descansar, pero Aiberdelle no se atrevía a parar. Aunque tampoco era que necesitara animar mucho a su montura.

El camino giraba hacia la derecha durante un buen trecho, luego se enderezaba hacia el norte, pero justo cuando Aiberdelle guiaba al caballo hacia la izquierda, una criatura saltó de entre los arbustos para bloquear el camino y la elfa tiró fuertemente de las riendas, lo que hizo que el caballo se detuviera de golpe.

Al parecer, el demonio de seis brazos, Inkeri Margaster, u otro demonio como ella, había tomado un atajo a través de los matorrales y se había abierto camino con las pinzas, sin bajar de velocidad en absoluto. Finalmente, se les cruzó por delante en el sinuoso camino.

Al parecer, la elfa y el halfling estaban en un buen lío.

—Lucharemos —dijo ella, pues no podían hacer otra cosa.

Regis, que jadeaba y resoplaba demasiado para responder verbalmente, asintió y cogió su florete, pensando en bajarse del caballo.

—Lo haré apartarse a un lado—dijo cuando finalmente recuperó el aliento; sus botas chapoteaban en el barro al saltar al suelo—. ¡Ve a Viñas Sangrantes y avísales!

—No —empezó a decir ella, pero se detuvo en seco y también lo hizo Regis, porque una llamarada de fuego estalló en el camino justo frente al demonio.

Más caos en una noche ya caótica.

Con el fuego, otra silueta cayó desde lo alto y se quedó justo detrás del monstruo, espadas en mano, y comenzó a atacar la espalda del demonio antes de que este pudiera registrar lo que estaba sucediendo.

—¡Corred, insensatos! —gritó el recién llegado, lanzándose a un lado mientras el demonio giraba, golpeando con las cuatro manos.

Regis creyó reconocer la voz y la ágil silueta, además de los movimientos gráciles, mientras el recién llegado rodaba a un lado, se ponía de pie y volvía a atacar al demonio, con las espadas girando en una danza mortal.

Pero mientras el halfling intentaba pronunciar su nombre, notó que una mano le agarraba la capa por la nuca y lo alzaba con tanta fuerza que casi perdió una bota. Justo al lado de la refriega, pasó el caballo de Aiberdelle y Regis echó un vistazo a su salvador y se dio cuenta de que era un drow al que ciertamente conocía.

13
Zarcillos del caos de Lloth

El halfling Wigglefingers encontró al hombre en un callejón, al lado de una taberna, uno de los cinco puntos de encuentro acordados con aquel espía tan especial.

—Mi pago, mago —dijo el hombre al acercarse. No era alto para ser humano, pero se alzaba por encima del mago halfling.

Wigglefingers suspiró e intentó esconder su disgusto.

—¿Ni siquiera te preocupan las consecuencias de esta información tan urgente?

El hombre, Artemis Entreri, pareció realmente divertido ante la pregunta.

—¡Pensé que te importaba Jarlaxle, e incluso Drizzt Do'Urden! —añadió el exasperado halfling. Qué ganas tenía de crear un cataclismo mágico y cargarse a aquel necio.

El hombre se encogió de hombros y asintió sutilmente.

—¡Y sin embargo lo primero que has hecho es pedir tu pago!

—Por supuesto —replicó Entreri—. Dahlia y yo hemos decidido que debemos encontrar una casa mejor. Para eso, necesito mi pago.

—¿Y si no lo tuviera?

—No estarías aquí.

—No, no, deja eso —dijo Wigglefingers—. Imagina que te encontrara aquí este día, desesperado por tener noticias, pero sin estar preparado para pagarte. ¿Me darías la información para que yo pudiera dársela a Jarlaxle y a lady Donnola? ¿O te quedarías ahí quieto dejando que otros sufran?

—Quizá lo descubras algún día.

—Me he cansado de tus jueguecitos.

—Pues échate una siesta. Mientras, recuerda que esto no es un juego: yo hago un trabajo y me pagan por él.

El halfling solo pudo suspirar y soltar una risita. No creía que aquel tipo fuera tan irascible como hacía ver, y se había hartado de la

peligrosa reputación del hombre. Había un montón de exploradores halflings muy hábiles trabajando en las calles de Aguas Profundas, y sin embargo lady Donnola le había dicho que se encontrara específicamente con ese humano.

Eso lo molestaba todavía más, porque Entreri era el hombre de Jarlaxle y no de Donnola. Saber eso tampoco contribuía mucho al buen humor de Wigglefingers. Cualquier cosa que sacara de aquel pícaro seguro que llegaría a Jarlaxle mucho antes de que Donnola la oyera; le llegaría a Jarlaxle y, probablemente, este tendría que aprobar su entrega, suponía el halfling. No podía negar la reputación de Entreri como espía, ya que Jarlaxle lo consideraba uno de sus lugartenientes principales, y seguramente el humano se había labrado esa reputación con la espada y la daga. Pero eso era el norte de la Costa de la Espada de Faerûn, una región llamada la Frontera Salvaje, y los espadachines eran tan frecuentes como las monedas de cobre.

La noción de que ese, entre todos los demás, pudiera completar el trabajo insultaba profundamente al orgulloso halfling, que, después de todo, había entrenado a la mayoría de los exploradores más jóvenes de Donnola.

Y, sin embargo, allí estaba, disgustado por lo mucho que necesitaba lo que Entreri tenía para él. Wigglefingers se recordó a sí mismo que su trabajo no era hacer preguntas. No en ese momento. Sacó un pequeño saquito de gemas y se lo tendió. Sorprendentemente, Entreri ni siquiera miró dentro. Entonces, Wigglefingers lo entendió: ese hombre suponía que no tenía que hacerlo porque estaba seguro de que nadie se atrevería a escatimarle en semejante pago.

Tal arrogancia fue casi suficiente para hacer reír al mago.

O llorar de frustración, especialmente cuando Entreri no dijo nada.

—El clan Stoneshaft ha comprado Thornhold a lord Neverember —soltó Wigglefingers—, y lord Neverember había adquirido el castillo previamente de la Casa Margaster, creemos…

—Justo el año pasado —confirmó Entreri—, por cuarenta mil piezas de oro.

—¿Cuarenta mil? Esa es una suma insignificante, ¡no tiene sentido!

Entreri se encogió de hombros.

—¿Y dices que fue el año pasado?

—El pasado verano —respondió Entreri.

—Pero ¿por qué? —murmuró el mago, más para sí que para Entreri, mientras se acariciaba la barbilla y miraba al suelo. Volvió a levantar la vista hacia Entreri un momento después—. Necesitamos que investigues más. ¿Cuánto tiempo hacía que los Margaster poseían Thornhold antes de la transacción con lord Neverember? ¿Y por qué

se lo vendieron a un precio tan bajo? ¿No conocían el interés de los enanos?

—¿Debería entregarle a lady Donnola el señor de la Casa Margaster, encadenado, para que así ella pueda pasarse una década interrogándolo? —fue la predecible respuesta sarcástica.

—Solo esas simples preguntas —contestó Wigglefingers—. Ah, y una cuarta: ¿los Margaster no están enfadados con lord Neverember por su evidente beneficio? ¿Cuarenta mil en oro, dices? Creemos que Neverember ha conseguido veinticinco veces ese valor.

Entreri ni siquiera parpadeó.

—¿Y me pides que me preocupe por esos juegos como si la vida de mis amigos dependiera de ellos? —preguntó tras una larga pausa—. Para Neverember y todos los demás, se trata más de estatus que de valor. ¿Un millón en oro? ¿Qué va a hacer Neverember con esa suma que no pudiera hacer ya? ¿Enterrarla bajo un castillo mientras la gente a su alrededor muere de hambre o de frío en la oscuridad del invierno? ¿Y me pides que me preocupe?

—Pero sí que te preocupas de tu pago —señaló el halfling.

—Me gusta comer, y prefiero comprar respetablemente mi comida en vez de herir a otros para conseguirla.

Eso hizo callar al halfling.

—Cuatro preguntas —acordó Entreri—. Pero puede llevarme algún tiempo. Un montón de hombres buenos podrían morir dando esta información.

Wigglefingers asintió, pero luego arrugó el ceño al considerar lo extraño de la frase.

—Querrás decir consiguiéndola.

Y, entonces, Wigglefingers la vio, esa mirada especialmente fría, y así los ojos del asesino le contaron al mago que no se había confundido con sus palabras. En ese terrible momento, Wigglefingers temió ser él una de las necesarias víctimas a las que Artemis Entreri acababa de referirse.

El halfling abandonó la reunión casi inmediatamente y se llevó con él valiosa información para Donnola sobre los Margaster y lord Neverember, y quizá incluso más información para él mismo sobre el peligro real de aquel extraño humano.

De hecho, la mirada del asesino permanecería con el mago durante mucho rato después de que entregara noticias recién compradas.

Una sola vela ardía en la mesa entre Donnola Topolino, Wigglefingers y Jarlaxle, una luz adecuadamente suave para una conversación que debía llevarse a cabo en susurros.

—Regis cree que el precio estaba cerca de un millón de piezas de oro —confirmó Donnola.

—Un tesoro que el rey Bruenor tendría dificultades para reunir —dijo un curioso Jarlaxle—. Y, sin embargo, este clan Stoneshaft, apenas conocido…

—Te dije que era intrigante —contestó Donnola, con una suave risa.

—Me dijiste *un poco* intrigante, si mal no recuerdo. Es más que eso, por lo que parece.

—Aún más —confirmó Donnola. Miró a Wigglefingers.

—Tu agente en Aguas Profundas me dijo que lord Neverember adquirió la fortaleza poco tiempo antes de la Casa Margaster por una fracción del precio que le han pagado los enanos. Pero, por supuesto, supongo que ya sabes esto.

Si Jarlaxle se sintió ofendido por la acusación de Wigglefingers, no lo mostró. En vez de eso, se limitó a recostarse en la silla y juntar las manos ante sí, pegando y despegando los largos y delgados dedos mientras lo encajaba todo, colocando las piezas del puzle.

El mago continuó.

—Muchos de los nobles de Margaster estaban allí en Neverwinter, en la propia corte de Neverember, cuando los enanos llegaron con su pago, y tenemos razones para creer que otro de los Margaster podría haber cabalgado hacia el norte para encontrarse con la caravana enana en su camino a Neverwinter.

—Su ruta indirecta —dijo Jarlaxle, y los otros dos se miraron, pues Jarlaxle normalmente recibía más información de la que daba—. Los enanos navegaron rodeando Neverwinter hacia el norte, hasta Port Llast, como sospechabas —confirmó el mercenario drow—. Allí desembarcaron y los barcos partieron por la noche; los enanos marcharon hacia el sur, directos desde los muelles, sin dar aviso y con poco ruido.

—No puede haber sido fácil organizar eso —razonó Wigglefingers.

—Incluso menos de lo que te imaginas —dijo Jarlaxle—. La gente de Port Llast está a menudo asediada. Llevar un ejército de enanos fuertemente armado y de esa magnitud por la ciudad en la oscuridad de la noche seguro que supuso más que unas cuantas bolsas de oro en los bolsillos adecuados.

—Sabemos que tenían el oro —dijo Donnola, seca.

—Pero haría falta algo más que oro, ¿no? —preguntó el mago halfling.

Jarlaxle asintió levemente, pero no dijo nada, mientras se reclinaba en contemplación, tamborileando las yemas de los dedos.

¿Por qué los Margaster no estaban molestos con el aparente enorme beneficio de Neverember con una propiedad que le habían vendido hacía tan poco? Estaban allí, en la corte. Regis lo había visto. Y había un gran número en la posada, según Donnola. A Jarlaxle le parecía que no se limitaban a poner buena cara para el público.

Estaban realmente contentos por la venta.

El término «lavado de dinero» se le pasó por la cabeza, igual que les pasaría, pensaba él, a sus mundanos asociados en esa mesa. Ciertamente, Donnola y el mago lo habrían visto mucho en Aglarond; era el juego preferido para inclinar secretamente la balanza de poder hasta que los rivales, inadvertidos, no pudieran hacer nada para preservar el orden actual.

Lord Neverember compraría a bajo precio a los Margaster, quienes probablemente ni siquiera poseyeran la escritura del lugar. La Casa Margaster traspasaría un vasto tesoro al clan Stoneshaft, poco conocido y de poca importancia, que se lo entregaría a lord Neverember bajo el disfraz de repatriarse a una fortaleza que una vez consideraron su hogar, con gran pompa y celebración. Tan seguro como un irritante elfo lanzándose a entonar una cancioncilla estúpida, todos sabían que los enanos siempre harían cualquier esfuerzo por recuperar su hogar perdido, por supuesto.

Y, por supuesto, el clan Stoneshaft probablemente había estado en posesión de este lugar llamado Thornhold, seguro que incluso había vivido bajo él, desde siempre. Así que la intención de la transacción no era más que la de lavar oro de dudosa procedencia y sacarlo de Aguas Profundas.

—Y ahora el último giro —dijo Donnola, después de que los tres llevaran un buen rato callados—. La Casa Margaster es, quizá, mucho más de lo que parece. Mucho más siniestra.

La puerta crujió al abrirse y un asistente halfling asomó la cabeza.

—Mi señora —dijo—, su esposo.

El asistente abrió la puerta del todo y entró un tembloroso Regis.

—Deberías estar en la cama —dijo Donnola, que se levantó y se dirigió hacia él, pero este le indicó que no se acercara extendiendo un brazo.

—Descansaremos todos cuando esto haya acabado —dijo, tomando asiento a la mesa. Suspiró profundamente mientras se sentaba, claramente exhausto y sobrepasado—. Créeme que estoy feliz de estar vivo y de sentarme aquí con vosotros. Todo gracias a la buena suerte y los buenos amigos —añadió, mirando a Jarlaxle.

—¿No tienes en cuenta tu propia inteligencia para escapar de esos túneles? —preguntó Donnola.

—Ya lo he dicho: buena suerte —insistió Regis—. Afortunadamente, me encuentro más en mi casa en el agua, debajo del agua, de lo que un halfling debería.

—Sean las que sean las razones —dijo Jarlaxle, alzando un cáliz de vino—, nos alegramos del resultado.

—Y dudáis de mi historia, supongo —exclamó Regis—, ¡igual que yo!

—Pero lo que contó Aiberdelle era idéntico —dijo Wigglefingers.

Regis asintió hacia el mago con aprecio y se alegró de que la información hubiera partido de él, ya que Regis lo consideraba el menos compasivo de los tres.

—Ahora debemos averiguar qué vive bajo el castillo de lord Neverember, y en el Bosque de Neverwinter, por lo que parece —dijo Donnola.

—Ese bosque no es extraño para las criaturas de los planos inferiores —les informó Jarlaxle.

—¿Los ashmadai? —preguntó Donnola—. Pensé que habían desaparecido.

—Esas sectas no suelen desaparecer —repuso el drow—. Dientes de león oscuros, todos ellos, y mis fuentes susurran que Asmodeus ha ganado un buen número de seguidores en Aguas Profundas.

—Asmodeus es un archidiablo —interrumpió Regis—. Estos eran demonios, no diablos.

—¿Cómo lo sabes? —preguntó Jarlaxle.

—Ya habíamos jugado a esto en las Tierras del Heliotropo —le recordó Regis—. Créeme: vi a lady Inkeri transformarse ante mis ojos en un glabrezu, un demonio que ya conocía.

—No dudo de ti, amigo —repuso Jarlaxle mientras el mismo ayudante de Donnola asomaba la cabeza otra vez en la habitación—, pero un diablo podría hacer lo mismo y muchos se parecen…

—Nada de diablo —afirmó otro drow mientas entraba en la habitación; caminaba con una cojera y el brazo izquierdo muy pegado al costado—. Glabrezu.

Jarlaxle se levantó rápidamente del asiento y corrió a ayudar al soldado herido. Donnola llamó al ayudante para que fuera a buscar a un clérigo.

—Sobreviviré —les aseguró Braelin Janquay, que aun así tomó el asiento que Jarlaxle le ofrecía.

—¿Glabrezu? —le preguntó Jarlaxle.

Braelin asintió.

—Y chasme y otros. Todos demonios. Una colección considerable, la mayoría por el Bosque de Neverwinter, pero procedentes de la

propia ciudad en búsqueda de Regis, diría yo —se volvió y le guiñó un ojo a Regis—. Es la segunda vez que me debes la vida, halfling. Quizá Jarlaxle haría bien en sacar mi paga de tu bolsillo.

—¿La segunda vez?

—La mujer con el arco en la orilla del lago en el Valle del Viento Helado —explicó Braelin—. ¿Crees que tu disparo fue tan certero?

Los labios de Regis se movieron demasiado deprisa para que ninguna palabra pudiera salir realmente de ellos.

—¿Eras tú? —consiguió balbucear finalmente.

Braelin soltó una pequeña risa, seguida de una tos cargada de sangre.

—¿Hay algo en el norte que Jarlaxle no vigile? —preguntó Regis, con la voz cargada de sarcasmo.

—No, si puedo evitarlo —replicó Jarlaxle, palmeando la espalda de Braelin e intentando suavizar la evidente incomodidad del soldado herido. Por suerte, un par de clérigos, un halfling y un enano, aparecieron en la habitación con los símbolos sagrados en la mano.

Jarlaxle se retiró mientras ellos iban a ocuparse de Braelin. Confiado en que las heridas del drow no eran mortales, dejó que su mente se centrara en los asuntos que estaban tratando. No dudaba de la veracidad de lo que Regis y Braelin contaban, y el aumento de seguidores de Asmodeus en Aguas Profundas, después de todo, había sucedido porque últimamente habían estado apareciendo muchos demonios por todo Faerûn. Algunos humanos, estúpidos, desesperados, y con miedo, habían llegado a creer que aliarse con los diablos legales era, de alguna forma, mejor que los peligros de los demonios impredecibles.

Había cierta verdad en ello, Jarlaxle tenía que admitirlo, pero solo bajo ciertas circunstancias. Los diablos eran más predecibles que los demonios, que generalmente eran, después de todo, poco más que viles máquinas de matar con menos sutileza que una catapulta que lanza cestas de fuego a un pueblo. La cosa era, por supuesto, que sacarse de encima un diablo, sobre todo uno al que se le debiera un favor, nunca era algo fácil o barato.

Pero Aguas Profundas era una preocupación para otro día. El reto más inmediato incluía al lord protector de Neverwinter y a sus extraños cómplices.

—Demonios —murmuró para centrar su pensamiento y sospechó que el origen de aquellos visitantes indeseados en la Costa de la Espada podría ser el mismo que el de Malcanthet, la Reina de las Súcubos, a la que habían llevado a la Tierra del Heliotropo no hacía tanto.

Necesitaba cierta información, y rápido, y tenía una idea de quién podría ser el más adecuado para conseguírsela.

—¡Qué bien estar de vuelta en tierras que nunca había visto! —comentó Ámbar Gristle O´Maul, saltando por el camino, con su enorme maza de dos manos, Rompecráneos, descansando sobre el hombro.

—Si no has estado nunca, ¿cómo vas a estar de vuelta? —bromeó su compañero, su amante, su mejor amigo, Athrogate. El fornido enano había encontrado algo de bosta de vaca reciente aquella mañana para trenzar y dar forma a su enorme barba negra, y Ámbar encontraba el aroma embriagador.

—Sé de un sitio al que no vas a volver pronto, mi listillo maridito.

Athrogate soltó un gran resoplido ante eso, aunque no le resultaba extraño oír a Ámbar decirlo, y también sabía que su amorosa compañera nunca lo decía en serio o, si lo hacía, no era capaz de mantenerlo.

—¿Se te están cansando las piernas? —le preguntó Athrogate—. Puedo sacar mi cerdo —cogió la bola de su cinturón, donde guardaba la figurita que usaba para invocar al jabalí infernal mágico.

—Siempre puedo sacar al cerdo que hay en ti —bromeó Ámbar, incapaz de resistirse—. Pero no, mi amor, caminemos, saltemos y bailemos de día. ¡Oh, pero qué hermosura!

Ámbar miraba al cielo, de un azul brillante y punteado con nubes blancas y algodonosas, pero Athrogate la miraba a ella cuando contestó.

—Y tanto que sí.

Caminaron durante el resto de la mañana, charlando despreocupados, disfrutando el día, anticipando que pronto estarían de vuelta en Viñas Sangrantes, aunque ya habían dejado ese lugar muy atrás. El día era cálido para la estación, pero el invierno persistía y las caravanas aún no habían empezado sus viajes de primavera, lo que les dejaba todo el camino para ellos. Aun mejor, se acercaban de nuevo a la costa, puesto que ya casi habían rodeado el Estero del Hombre Muerto, y el aroma de la bosta se estaba viendo rápidamente reemplazado por el refrescante olor de la sal y el agua de mar.

Cuando buscaban un lugar donde parar para comer, se encontraron con un camino que se desviaba hacia el oeste del Camino del Comercio. Lo siguieron hasta la siguiente colina y pronto avistaron el océano… Y, lo que era más importante, divisaron una fortaleza gris con un torreón central achaparrado, flanqueado por dos torres.

Ámbar sacó el tosco dibujo que Jarlaxle le había hecho y asintió a

Athrogate.

—Thornhold —dijo.

—Un millón de piezas de oro ya no compran lo que solían comprar —se lamentó Athrogate, porque la fortaleza no era nada impresionante ni contaba con una localización estratégica—. Bueno, pues que les aproveche a los Stoneshaft, entonces. Vamos a ver qué podemos ver. ¡Estoy pensando que tienen dinero para un buen festín!

Bajaron por las rocas rotas hacia lo que parecía ser un camino de entrada, aunque debía de llevar mucho tiempo cubierto de maleza y escombros. Ante ellos se alzó la entrada principal de la fortaleza, una gigantesca puerta de dos hojas de madera con bandas de hierro, que parecía haber sido capaz, en el pasado, de contener una horda de gigantes. En el pasado, pero ya no, puesto que las hojas colgaban descuadradas, una de ellas sin las bisagras superiores. Eso había hecho que se fuera de lado y creaba una abertura lo suficientemente alta para que un enano pudiera pasar sin agacharse, como se demostró mientras Athrogate lo pensaba, cuando un enano de pelo amarillo salió y se detuvo a un lado. Cruzó los fornidos brazos, con el escudo en el antebrazo más exterior y la maza en alto en el otro.

Más arriba, aparecieron más enanos sobre la muralla.

—El clan Stoneshaft, supongo —le dijo Athrogate a su amor.

—Sí, y un grupo con mala pinta, ¿eh? —añadió Ambargrís.

Salió un segundo enano, luego un tercero y un cuarto, formando una fila, y avanzaron hacia el par de recién llegados mientras seguían saliendo más detrás de ellos.

—¡Bien hallados! —los saludó Athrogate, moviendo la mano y superando la última roca antes del camino de entrada, que se nivelaba un poco. Se volvió para ayudar a Ámbar a pasar la piedra, pero ella simplemente la saltó en una voltereta y plantó su enorme maza de dos manos para ayudarse a ponerse en pie.

—Sí, bien hallados, y estamos buscando algo de comida —gritó ella, pasando por delante de Athrogate—. ¡Y contenta de ver enanos aquí en este lugar desconocido, sí!

—Bueno, ¿y a quién esperabais encontraros, entonces? —preguntó uno desde detrás de la fila de cuatro enanos, pasando entre ellos. Era fuerte, sin duda, con el pelo amarillo trenzado y una gran barba que rivalizaba con la de Athrogate. Por la descripción que Jarlaxle les había dado, Athrogate supuso que ese debía de ser Bronkyn, el comandante del ejército que había ido al castillo del lord Neverember.

—Nada sabíamos —contestó Athrogate antes de que Ámbar pudiera responder—. Llevamos mucho caminando y sin saber qué esperar. Demasiado al sur para ese nuevo hogar de los delzoun, sí, y

aún no lo suficientemente al norte para el Valle del Viento Helado.

—¿El nuevo hogar de los delzoun? —preguntó el enano de pelo amarillo, adelantándose con una docena de sus compatriotas, que fueron moviéndose hasta rodear a la pareja de recién llegados—. ¿Os referís a Gauntlgrym, entonces? ¿O a este hogar que estáis viendo?

—Gauntlgrym, sí —contestó Athrogate—. No conocemos el lugar que nos dices, pero, oye, ¿sois enanos delzoun o no lo sois?

—¿Y qué si no?

—Pensaba que todos los enanos del norte eran de esa sangre, eso es todo —replicó Athrogate.

—Quizá lo seamos, quizá no.

Athrogate se encogió de hombros como si le diera igual, aunque esas respuestas le parecían inapropiadas y sorprendentes. La raza delzoun llevaba siglos representando al gran Reino del Norte de los enanos y casi todos los del norte de Faerûn se identificaban con ese nombre, o al menos, mostraban más respeto hacia él.

—Quizá lo seáis, quizá no —repitió Ámbar—, pero lo que es seguro es que me alegro de veros, en cualquier caso, pues tengo una sed poderosa y un estómago gruñón, y un enano es un enano siempre y cuando no sea gris, ¿sí o no?

—Eso —contestó el jefe Stoneshaft, aunque no sonó muy convincente.

—Entonces, ¿qué hay para comer? —insistió Ámbar.

—No hay nada en el asador —su tono neutro presagiaba una amenaza.

—Pues pon algo —dijo Athrogate—. No vas a echar a la familia, ¿no?

—¿Qué familia? —preguntó otro Stoneshaft.

—La familia del rey Bruenor, a buen seguro —añadió una tercera y escupió en el suelo.

—¿Acaso tienes algún problema con el rey Bruenor? —preguntó Ámbar—. ¿Y cuál es? Cuéntame. Ha recuperado Gauntlgrym de las ruinas y la tiene en pie.

—Sí, si hay algún problema con eso, nos lo dirás, ¿verdad? —añadió Athrogate—. Estamos buscándolo a él y buscando el lugar, y esperamos que el viaje merezca la pena. ¿Qué es lo que no sabemos?

—Bruenor no tiene amigos aquí —dijo en tono neutro el que Athrogate creía que era Bronkyn—. Los amigos de Bruenor no tienen amigos aquí.

—¿Quiénes sois, entonces? —preguntó Ámbar—. ¿Y qué sitio es este? ¿Un lugar mejor para enanos cansados?

—No es eso —murmuró uno de los Stoneshaft.

Tanto Ámbar como Athrogate miraron hacia el que acababa de murmurar y luego al jefe, que se limitó a encogerse de hombros, sin llevarle la contraria al otro.

—O sea, que nos estás diciendo que nos vayamos —dijo Athrogate.

—No dije tal cosa —contestó el jefe.

—Se irá derechito a hablar con Bruenor —indicó otro.

—Que vendrá con un ejército y todos tendremos que arrodillarnos o morir —dijo otro más.

—Sí, pero él es el rey de todos, ¿no lo sabéis? —dijo otro. Y mientras hablaban seguían moviéndose, casi rodeando por completo a la pareja.

—No estáis mostrando mucha hospitalidad, amigo —le dijo Ámbar al jefe—. Ni siquiera nos has preguntado nuestro nombre o nos has dado el tuyo.

—Su nombre es Ámbar y el de él, Athrogate —gritó un enano en la muralla—, espías de Bruenor.

—Peor —soltó otro enano, que estaba al lado de la pareja mientras se descolgaba un hacha de batalla de la espalda y se la apoyaba en el hombro—. Estos dos espían para los condenados elfos drow.

Athrogate hizo lo posible para que la boca no se le abriera de la sorpresa. ¿Cómo podían saber eso? ¿Cómo podían saber más de Jarlaxle de lo que él sabía de ellos? ¡Nunca era así!

Pero Ámbar y él ya no tenían elección, y mientras ella ponía Rompecráneos por delante Athrogate sacó sus mayales por encima de los hombros e hizo girar las bolas de inmediato.

—No estamos buscando problemas —le dijo al jefe.

—Es curioso lo que se encuentra.

—Solo nos preguntábamos por nuestros nuevos vecinos inesperados —añadió Ámbar—. Cualquier enano entendería eso.

El círculo empezó a cerrarse en torno a ellos, y los Stoneshaft ya tenían las armas preparadas.

—Estáis cometiendo un error, chicos —les advirtió Athrogate.

En cuanto lo dijo, un enano que portaba un escudo y una maza saltó hacia él, en ataque, o eso intentó, pues Athrogate nombró a su mangual, Toma, para invocar su revestimiento de un aceite especial, que explotó cuando él estrelló la bola contra el escudo. Este salió volando convertido en una docena de esquirlas mientras que el enano fue lanzado una docena de pasos atrás. Temió haber matado al pobre tipo, pero ¿qué otra cosa podía haber hecho?

Los otros Stoneshaft se acercaron en un par de rápidas zancadas, pero enseguida se alejaron al unísono ante la barrida de la letal maza de dos manos de Ámbar.

—¡Tú y yo! —retó Athrogate al jefe—. ¿O es que Bronkyn Stoneshaft es un cobarde?

Los otros rieron ante sus palabras, pero fueron unas risas extrañas.

Bronkyn se limitó a sonreír y asentir.

—Me encantará.

Pero no se acercó. Asintió a derecha e izquierda y los diez Stoneshaft que quedaban en el perímetro lanzaron sus armas al suelo. Al principio, pareció como si se rindieran, pero luego saltaron todos hacia la pareja. En realidad, más que saltar se tiraron, como si fuera a una piscina.

Y tocaron el suelo y se hundieron en él para desaparecer, luego, como nutrias en un lago.

—¿Los Nueve Infiernos? —tartamudeó Athrogate, y el suelo a su alrededor y alrededor de Ámbar comenzó a rezumar un líquido negro y burbujeante parecido al alquitrán. De ese líquido regresaron los enanos Stoneshaft, pero no como enanos. Diez tentáculos negros se alzaron alrededor de Athrogate y Ambargrís, cubiertos de ventosas como los de un pulpo y con puntas que terminaban en garras.

Athrogate comenzó a girar salvajemente, golpeando los tentáculos cercanos. Ambargrís también intentó luchar contra ellos, aunque, con su singular y pesada arma, tuvo menos éxito. Golpeó a uno y lo hizo rodar en la otra dirección, pero un segundo la azotó desde atrás, la alcanzó en toda la espalda y la hizo caer de bruces; o eso habría sucedido si el gancho y las ventosas superiores no la hubieran atrapado y la hubieran vuelto a poner de pie. Luego la izaron del suelo, la elevaron en el aire y la hicieron girar en todas direcciones antes de volver a bajarla al suelo con una fuerza tremenda.

Cuando ella mordió el polvo, Athrogate oyó su fuerte gruñido, en medio de los golpes de los manguales que no paraba de hacer girar. Furioso, se acercó a ella, golpeando sin control.

Alzaron de nuevo a Ámbar, con toda la cara ensangrentada, pero esa vez ella se giró y agarró el tentáculo con los brazos y los dientes. A juzgar por la forma en que el enano convertido en brazo de pulpo empezó a sacudirse, había conseguido su objetivo.

Athrogate rodó bajo una garra que se cerró con un chasquido, y al ponerse en pie vio al jefe riendo y señalando. Miró a su amada y supo que tenía que confiar en ella. Salió corriendo, apartando los tentáculos que se abalanzaban sobre él. Uno lo atrapó, envolviéndolo por la cintura, pero el resistente enano giró con él, rodando para apretar con más fuerza aquella cosa, ¡como un conejo enrollado por la pitón!

Pero ese conejo poseía la fuerza de un gigante de las tormentas, y apretó los brazos alrededor del tentáculo, rodó aún más y tiró con

todas sus fuerzas.

Un grito penetrante surgió de… algún sitio, mientras el tentáculo se rasgaba desde el suelo. Otros apresaron al enano, pero este gruñó y los ignoró, y siguió intentando deshacerse del que lo agarraba.

El tentáculo quedó suelto y flácido, y en cuanto golpeó el suelo, retorciéndose entre estertores de muerte, volvió a transformarse en un enano, roto y moribundo, que escupía sangre negra.

Athrogate abrió mucho los ojos, horrorizado. ¿Qué locura era esa?

Encontró al jefe enano y lo miró con odio. Ya no se reía. Bronkyn hizo un gesto a un enano que estaba a su lado, que se dio unos golpecitos en un colgante que llevaba al cuello. Un resplandor negro brilló en el adorno y envolvió también al enano, que creció de golpe; le salieron más brazos, el pelo se le transformó en piel de animal y su cara de enano se convirtió en la de un demonio perro.

—¡Misterio resuelto! —gritó el Athrogate, y cargó contra el glabrezu, mientras apartaba con los hombros otro retorcido tentáculo y golpeaba otro más—. ¡Vamos, Ambargrís, mi chica!

Athrogate ya casi estaba sobre el demonio de seis brazos, que lo aguardaba, pero, con una coordinación sorprendente y, al parecer, bajo el mando de Bronkyn, que lo observaba, dos tentáculos llegaron hasta él desde abajo, se le enrollaron en los tobillos y lo tiraron con fuerza de bruces sobre el suelo. El primer instinto del enano fue agarrarse a una piedra, pero su rabia sacó lo mejor de él y, en vez de eso, se volvió hacia los tentáculos, pensando en aplastarlos, pues su mangual ya tenía otro revestimiento de aceite de impacto listo.

Pero antes de poder emplearlo, Athrogate se vio alzado en el aire, dando vueltas, mientras los tentáculos se movían al unísono para hacerlo caer de forma estrepitosa sobre la sustancia negra y las duras piedras del suelo.

Rebotó una vez, sintió que los manguales salían volando y luego él fue el que salió volando, elevándose en el aire…, solo que esa vez los tentáculos lo soltaron.

Arriba en el aire, Athrogate voló, girando sin control. Llamó a su amor, luego la vio suspendida en el aire, con los brazos y las piernas extendidos, cogida de cada muñeca y cada tobillo por un tentáculo tirante. Y allí, a su lado, estaba el glabrezu, mirando a Athrogate y sonriendo de forma malvada, muy malvada, con su pinza cerrada sobre la cintura de la pobre e indefensa Ámbar.

Cortando…

Muy despacio…

Tenía que llegar hasta ella…

Ese era su único pensamiento, su último pensamiento, cuando se

estrelló de nuevo contra el suelo y ya no supo nada más.

Zaknafein se alegró del trabajo, se alegró de estar de vuelta en el camino de la aventura, y especialmente de una aventura que le daría la oportunidad de matar a una sacerdotisa drow, algo que siempre le había resultado placentero. Se alegró, sobre todo, de librarse de una situación que no podía comprender ni aceptar bien. Había escuchado las historias de la humana y su hijo y no podía negar que en ellas había encontrado cierto consuelo y esperanza. Pero no conseguía aceptar a una humana como su nuera y a su nieto, un mestizo…

Apartó la idea y se centró en su misión.

Estaba agradecido con Jarlaxle por confiarle esa misión. Se giró para mirar a los dos elfos oscuros que lo seguían, Braelin Janquay y Jeyrelle Fey, una de las pocas mujeres en Bregan D´aerthe y una sacerdotisa de alguna diosa que, cosa sorprendente, no era Lloth. Zaknafein le había pedido a la bella mujer de ojos ámbar detalles concernientes a su deidad, pero ella se había limitado a mirarlo molesta y a decirle que fuera por delante, tal como Jarlaxle había indicado.

Eso solo hizo que Zaknafein se sintiera más atraído por ella, aunque eso no era ninguna sorpresa, pues una drow con el coraje de dedicar sus destrezas clericales a una diosa que no fuera la Reina Araña le resultaba de lo más atractivo.

Iba por delante, a veinte pasos de sus compañeros, y recorría los túneles de la Infraoscuridad superior, así que se dijo a sí mismo que debía concentrarse en el serpenteante pasaje que tenía ante él y no en los compañeros que lo seguían.

—Pregunta: ¿cómo hace uno para encontrar a un drow? —preguntó en un murmullo, y sonrió al recordar la conversación que había tenido hacía tanto tiempo con Jarlaxle, en túneles mucho más profundos que esos.

Zaknafein consideró la repuesta, luego metió la mano en la pequeña bolsa que le colgaba del cinturón, cogió una esfera y, mirando dentro, vio el cristal claro y esférico, con su interior aparentemente lleno de multitud de diminutas estrellas.

—¿Cómo, dime? —susurró, y continuó su camino.

Tercera parte
Lecciones del pasado

La edad da sabiduría porque la edad da experiencia. Por tanto, aprendemos y, si no nos quedamos clavados en nuestras costumbres o casados con una manera de mirar el mundo que desafía las pruebas experimentales, aprendemos.

El ritmo de la historia es, al final, el mejor maestro.

Sin embargo, la cuestión es si los alumnos son adecuados o no. Sí, Menzoberranzan me parecería muy diferente ahora, con la experiencia que me acompañaba a ese oscuro lugar; y, sí, un individuo puede aprender, debe aprender, tendría que aprender durante su viaje. Pero eso no es cierto con todos los individuos, lo he visto. Peor aún, ¿es alguna vez cierto para toda una sociedad? ¿O para toda una generación?

Esperaría que los elfos, incluyendo a los drow, fueran los doctos guías de ese cambio de ciclo. Después de ver el nacimiento y la muerte de los siglos, los recuerdos de las razas longevas deberían ser como una advertencia para otro estúpido rey, o reina, o consejo de señores, para que cambien de curso cuando están caminando por el sendero de la catástrofe. Porque hemos sido testigos de este espectáculo de marionetas antes, y todos los títeres murieron, y los principales que vivieron lo hicieron con gran pesar e incluso con horror hacia sus propias acciones. Un camino oscuro se anda a cortos pasitos.

Por tanto, los elfos deberían ser el timbre de alarma, pero, tristemente, es la esperanza de vida más corta de los humanos la que parece dictar los ciclos de destrucción, como si la desaparición de una generación que conoció grandes penurias, o la guerra, o la insurgencia, también se llevase el recuerdo en la sociedad del trágico final de un camino.

En el Monasterio de la Rosa Amarilla hay una gran biblioteca y en el repositorio histórico hay una línea temporal de los sucesos devastadores que han sacudido el mundo.

Las ocurrencias aparecen con una regularidad alarmante. Entre cada setenta y cien años, llega un momento de gran conflicto. Oh, de vez en cuando hay otros sucesos a menudo trágicos, pero suelen ser anomalías, o eso parece; el acto canalla de algún rey estúpido.

El suceso del que hablo parece ser más una maduración de la devastación, un viaje peligroso de miles de pequeños pasos que culmina cuando el último de los humanos que lo recuerda muere.

Y, luego, de nuevo cae la oscuridad.

Es más que una coincidencia, creo, ese paso atrás, ese descenso hacia atrás de la rueda de los siglos, y así he llegado a creer que esa iluminación puede ocurrir en una línea recta para ciertos individuos, pero solo dentro de esa rueda que gira lentamente para el mundo en general.

Ha habido lores Neverembers antes, con nombres diferentes, pero con una miopía similar.

A partir de ahora, quizá deba referirme al lord protector de Neverwinter, lord Neverember.

Su actitud hacia el rey Bruenor despierta grandes alarmas. Su clamor por la supremacía no conoce el sentido común. Su egoísmo crea una acumulación que es totalmente prejudicial, incluso fatal, para aquellos a los que llama sus súbditos.

Todo es más rápido para los humanos. Sus vidas comprimidas llevan a reinos comprimidos y a repetidas guerras. Quizá es la urgencia de tratar de alcanzar pedestales demasiado altos demasiado deprisa, antes de que la imbatible muerte se acerque. O quizá, porque viven poco, es simplemente que tienen menos que perder. Un rey que ha superado los cincuenta puede perder veinte años de vida si muere en una batalla o la guillotina le encuentra el cuello después del intento fallido de alcanzar aún mayor poder, mientras que un rey elfo podría perder siglos, y un rey enano, muchas décadas.

Cuando se llega a la vejez y las alegrías de la vida son cada vez menores, quizá ese rey humano tiene que agarrarse a algo glorioso para remplazar la excitación de su alzamiento al poder, o los distantes placeres de la carne, o la simple ausencia de dolor cuando sale de la cama cada mañana.

A pesar de toda esta tragedia y oscuridad potencial, sin embargo, debo recordarme que la rueda se mueve inevitablemente hacia delante. El mundo era un lugar más oscuro, duro y cruel hace cien años, y mucho más aún hace mil años.

Y esto me da esperanza para mi propia gente. ¿Nuestra rueda gira del mismo modo, pero a una velocidad mucho más lenta?

¿Está Menzoberranzan evolucionando de verdad hacia un existencia más fácil y generosa con cada generación drow?

Esa es mi esperanza, pero está moderada con los miedos, muy reales, de que la rueda gira tan lento que su impulso puede no ser suficiente, de que los acontecimientos y las matronas sin escrúpulos puedan no solo detenerla, sino empujarla en el sentido contrario.

Y eso sin decir nada de la vil diosa demonio que tiene esclavizadas a esas matronas.

Se necesitan héroes drow.

Por suerte, Menzoberranzan ha producido un número sorprendente de estos, normalmente escondidos entre las sombras, de las que hay muchas.

Es mi desesperanzada esperanza que uno de ellos, uno al que amo profundamente, ha regresado al mundo.

—Drizzt Do'Urden

14
La ciudad de las telarañas resplandecientes

Hace 470 años, el año de la ira del dragón. Cómputo del valle 1018

Durante cinco semanas, una docena de pequeños carromatos traqueteó por los oscuros túneles de la Infraoscuridad, arrastrados por grandes lagartos. En la mitad de la fila, los goblins conductores cuidaban de un grupo de ganado común, rothé, mientras las vacas se hallaban sobre el suelo flotante, cercado por vallas de energía eléctrica. Los dibujos mágicos de ese carro de ganado eran muy interesantes y poderosos, y, sin duda, un objeto así habría sido codiciado por muchos en la Infraoscuridad, incluyendo a los enanos mineros y también a los hongos micónidos, para sus grandes recolecciones de tallos.

Sin embargo, muy pocos osarían intentar apoderarse de él, porque exploradores drow veteranos flanqueaban la caravana y la seguían, pertrechados con armaduras y armas fabulosas. Se corrió la voz antes de partir de que la caravana contaba con la aprobación de la gran casa de Menzoberranzan y con la total protección del consejo regente. Atacarla era declarar la guerra a Menzoberranzan.

Sin embargo, los tres elfos oscuros más capaces de realizar esa exploración y vigilancia, los tres a los que evitaba cualquiera que los considerara enemigos, no participaban de las obligaciones mundanas de la caravana. En vez de eso, Jarlaxle, Zaknafein Do'Urden y Arathis Hune se mantenían apartados, normalmente en el espacio de carga cubierto del carro que conducían y vigilaban los agentes de Bregan D'aerthe, el último de la línea de la caravana.

—La Matrona Sheeva Zauvirr —reveló Jarlaxle en una silenciosa reunión de los tres. Extrajo un dibujo de la mujer, una sacerdotisa fuerte y robusta con el pelo ondulado teñido de azul, excepto por un

tenso moño a un lado de la cabeza, que se dejaba del color blanco natural. Los ojos rojos brillaban aún más, gracias al resplandeciente rubí que se había insertado en un lado de la nariz.

—Muy atractiva —comentó Arathis, claramente impresionado.

—Y fácil de encontrar —añadió Zaknafein en un tono muy diferente, uno que no sugería ningún deseo carnal. Porque, como Jarlaxle sabía, Zaknafein creía que las sacerdotisas drow de Lloth eran mucho más agradables a la vista cuando estaban muertas.

—Espera —exclamó Arathis, al parecer perplejo de repente—. ¿Zauvirr? ¿La familia de mercaderes?

—Mercantil Garra Negra —confirmó Jarlaxle.

—Son amigos de la Casa Baenre —repuso Arathis Hune alarmado, o como mínimo sorprendido, y con razón.

—Volverán a serlo —le aseguró Jarlaxle—. Cuando se corrija el error.

—¿Y ese error es esa tal Matrona Sheeva? —preguntó Zaknafein.

—Se ha dejado llevar por la ambición y a sobrevalorado su posición —explicó el jefe de la banda mercenaria—. Ha hablado mal de la Matrona Baenre a una sirvienta de Lloth, una criatura diligente que, naturalmente, no ha tardado en informar de esa transgresión a la Matrona Baenre. La Matrona Sheeva parece estar tratando de encontrar un poco de independencia. Sus razones no importan ni son de nuestra incumbencia. Lo único que nos hace falta saber es la tarea que tenemos por delante, asignada a nosotros por la madre matrona de Menzoberranzan. Ella es la cabeza; nosotros solo las manos que manejan las armas.

—Solo son negocios.

—Nadie aquí cree que esa visión desapasionada y lógica del asesinato la compartamos los tres —comentó Arathis Hune, seco.

Jarlaxle esbozó una sonrisita y miró a Zaknafein.

—Permitidme mis ilusiones —riñó Zaknafein a Arathis Hune.

El renegado se rio del nuevo guerrero de Bregan D'aerthe.

—¿Prefieres creer que es un edicto de asesinato de la propia Lloth? Nunca te he visto ser tan santurrón, guerrero.

—¿Santurrón? —preguntó Jarlaxle con una risita—. Cuéntanos tus ilusiones, buen Zaknafein.

El maestro de armas Do'Urden se encogió de hombros.

—Para disfrutar de mi sueño, me convenzo de que son un número finito y que otra asesinada me lleva más cerca.

—¿Número finito de qué? —preguntó Arathis.

—Matronas y sacerdotisas —contestó Jarlaxle antes de que Zaknafein pudiera hacerlo.

—¿Y cuando dice más cerca?

—De la mayor fantasía de Zaknafein —contestó Jarlaxle—. Que las matará a todas, hasta a la Matrona Baenre.

Arathis Hune rio y se giró hacia Zaknafein.

—Todo el mundo necesita una afición —repuso el maestro de armas, encogiéndose de hombros.

El carro pasó por un bache del corredor montañoso mientras hablaba y los tres cabecearon involuntariamente, como si estuvieran de acuerdo.

Respaldada por la reputación de los elfos oscuros y por el evidente poder que la vigilaba, la caravana se encontró con pocos problemas, incluso en la Infraoscuridad más abierta. Un explorador resultó herido por una mole sombría, pero pronto acabaron con el monstruo y en dos ocasiones diferentes debieron alejar una bestia desplazadora.

Para el estándar de la Infraoscuridad, todo eso ni se consideraban incidentes.

Y así, mientras se acercaba a la mitad de la séptima semana fuera de Menzoberranzan, la caravana llegó a unos túneles más pulidos, bien trabajados y limpios de piedras sueltas, con varias intersecciones claramente marcadas por señales de fuego feérico que indicaban el camino para los que sabían leer los códigos drow y separar la verdad de los desvíos.

—Entonces, ¿habías salido antes de Menzoberranzan? —preguntó Jarlaxle a Zaknafein, sentados los dos en el pescante junto al conductor del carro.

—Muchas veces.

—¿De verdad?

—No lejos —explicó Zaknafein—. Solo a los túneles que la bordean. La Casa Simfray era ambiciosa y quería explorar la posibilidad de convertirse en comerciantes fuera de Menzoberranzan.

—Siempre pasa así, ¿no es cierto? —caviló Jarlaxle, con una risita —. Cuando el camino hacia una ascensión real está barrado, los ambiciosos miran más allá de las paredes más próximas.

—¿Como Jarlaxle?

El jefe mercenario se llevó dos dedos a la frente para saludarlo por la observación.

—Algún día, miraré fuera de la Ciudad de las Arañas; seguramente, aún más que esto —confirmó Jarlaxle—. Sin embargo, por ahora hay espacio suficiente para que Bregan D'aerthe crezca dentro de la caverna de Menzoberranzan. Veo un gran conflicto entre las familias nobles en un futuro cercano, con las casas menores tratando de

aprovecharse de la confusión.

—Y, del gran conflicto, Jarlaxle saca su beneficio.

—Como todos nosotros.

—Pero quizá algún día irás más allá de la caverna, más allá del alcance inmediato de la madre matrona y su consejo regente —razonó Zaknafein.

—Quizá, pero es algo que no me molesto ni en discutir —contestó Jarlaxle—. Ahora estoy bastante contento, amigo mío, y veo un camino de un lujo extraordinario. Estamos a salvo en nuestras cavernas, por debajo de la Grieta de la Garra, y protegidos por la casa más poderosa de la ciudad, una que es más poderosa que cualquier otras dos, o incluso tres, casas unidas. Así que estoy de lo más contento de servir a la Matrona Baenre.

—Pero ¿no a Lloth?

Los dedos de Jarlaxle respondieron rápidamente, tratando de silenciar a su osado compañero. La Matrona Baenre seguramente sabía la verdad sobre Jarlaxle: que no era un seguidor leal de la Reina Araña, o de nadie, ya puestos. Pero ¡que esa información se hiciera pública no le favorecería en sus tratos con la despiadada Yvonnel Baenre!

—Dejadme que os prepare para Ched Nasad —dijo Jarlaxle en voz alta, cambiando de tema—. Se parece muy poco a Menzoberranzan y de un modo espectacular.

Zaknafein se lo quedó mirando, extrañado.

—No aquí — le indicaron las manos de Jarlaxle al maestro de armas.

—He oído que el diseño y la construcción de la Ciudad de las Telarañas son realmente inspirados —comentó Zaknafein en voz bastante alta, quizá demasiado alta, pensó Jarlaxle, como era típico en la gente que no estaba acostumbrada a tejer engaños o mentiras.

—Las palabras no pueden hacerle justicia —Jarlaxle apuntó a lo lejos, hacia una onda resplandeciente de fuego feérico colocada en la pared del corredor, para indicar un giro brusco—. Lo verás en un momento.

La caravana se detuvo cuando el primer carro torció la esquina, luego se detuvo de nuevo con cada uno de los carros, mientras los conductores y los jinetes se tomaban un momento para asimilar la grandeza de la ciudad que se abría ante ellos. Zaknafein los miró con curiosidad y no tardó en darse cuenta, por las expresiones de los que iban torciendo la esquina, que Jarlaxle no había exagerado. Incluso así, el maestro de armas de la Casa Baenre seguía sin estar preparado para la vista cuando por fin su carro torció la esquina y tuvo Ched

Nasad extendida a sus pies.

Estaba construida en una gruta, una enorme caverna en forma de *v* con escarpadas paredes que subían miles de metros. Llamada la Ciudad de las Telarañas, o más formal y ostentosamente, la Ciudad de las Telarañas Resplandecientes, Ched Nasad se ganaba el nombre. En Menzoberranzan, la mayoría de los complejos de las casas drow estaban construidos en el interior de estalagmitas y estalactitas, y solo unas cuantas, como la Casa Do'Urden, se habían construido en las paredes de la cueva; pero en Ched Nasad, casi todas las casas eran una combinación de cueva y telaraña petrificada. Algunas de las cámaras estaban formadas por capullos de gigantes telarañas con muchos canales.

Esas telarañas, infinitas, cubrían todo el lugar: subían por las paredes y creaban puentes que se extendían por los diferentes niveles de la caverna. Y no solo gruesas y grises, sino telarañas que brillaban con fuego feérico, de colores púrpura y azul, ámbar y verde, incluso amarillo, cambiando constantemente, subiendo y bajando; una cascada de colores casi viva.

El sonido del agua corriente creaba un zumbido de fondo que solo sumaba rareza al lugar; estaba tan acoplado a la iluminación mágica y a la extraña arquitectura que Zaknafein tardó un buen rato en darse cuenta de que existía.

—Vamos a tener que escalar bien alto —explicó Jarlaxle—. El Qu'ellarz'orl de Ched Nasad está muy por arriba del hedor del refugio y de los esclavos goblin que cuidan del rebaño de rothé, y cultivan hongos y liquen en el suelo de la caverna.

—¿Las casas nobles?

Jarlaxle asintió.

—¿Nuestro objetivo es una matrona noble? —preguntó Zaknafein con los dedos, y Jarlaxle no pudo percibir si su compañero esperaba que así fuera o no.

—No —contestó, y la cara de decepción de Zaknafein le contestó la pregunta—. Pero no muy por debajo. La Matrona Baenre ordenó que informara a una aliada de nuestra llegada. Solo a una.

—Siempre la nombras con su título y con evidente reverencia —dijo Zaknafein—. No me acostumbro a eso de ti.

Notó que le deban con un dedo en la espalda, y dio una media vuelta en su asiento.

—Estás rodeado de agentes de la Casa Baenre —le comunicó rápidamente Arathis Hune con los dedos, por detrás de Jarlaxle, muy por abajo de la caja del carro.

Zaknafein puso mala cara al oírlo, pero asintió para indicar que lo

entendía.

—Búscanos alojamiento, no demasiado por encima del suelo —le dijo Jarlaxle a Arathis Hune.

—¿Bajo qué nombre?

—Casa Hunzrin, naturalmente —respondió Jarlaxle—. Hemos traído un puñado de rothés machos para mejorar la salud del rebaño de Ched Nasad, y llevaremos algunos de los suyos de vuelta a Menzoberranzan para que nuestro rebaño no sea tanto una orgía entre hermanos y hermanas.

—Me he estado preguntando por qué nos habíamos traído esos bichos malolientes —comentó Arathis Hune, con una risita—. Esperaba que los hubiéramos ido sacrificando para comérnoslos por el camino.

—Eso no hubiera sido buena idea.

—Aun así, ¡no puedo creer que los Hunzrin hayan permitido que su barcaza flotante más valiosa dejara Menzoberranzan durante medio año!

—Podría decir lo mismo de la Matrona Do'Urden y su toro preferido —bromeó Jarlaxle—. Pero al igual que la Matrona Malicia, los Hunzrin poco pudieron decidir sobre este asunto —dijo Arathis Hune.

—La madre matrona no se toma los insultos a la ligera, y, en realidad, organizar estas cosas le da algo con lo que pasar las horas, y no a un gran coste, según la consideración de la Casa Baenre.

La caravana avanzó hacia un enorme costado de la caverna que era como un gran establo para toda la ciudad, y mientras los conductores y los exploradores se dedicaban a asegurar sus pertenencias, Jarlaxle y sus compañeros se marcharon para ocuparse de sus asuntos. Por muy hermosas que fueran las relucientes telarañas, Zaknafein las encontró aún más sorprendentes cuando comenzaron a subir, porque las rampas de telarañas se le pegaban a los pies, haciendo que sus pasos fueran seguros incluso en paredes casi verticales. Además, se soltaban mágicamente en el momento justo en que levantaba el pie, lo que le proporcionaba una tracción fabulosa sin ningún tipo de impedimento.

—Me siento como una araña —comentó Zaknafein a Jarlaxle mientras subían por la pared lateral de la caverna.

—Esas palabras complacerán a Lloth.

—Vuelve a decir eso y la complaceré tirándote desde aquí.

Jarlaxle miró hacia abajo y sonrió irónico.

—¿Y crees que no tengo un plan de emergencia para un vuelo inesperado como ese?

Zaknafein solo pudo suspirar, devolverle la sonrisa y menear la

cabeza. A fin de cuentas, ese era el tipo que llevaba un agujero portátil en la bolsa. No había nada «inesperado» en la vida de Jarlaxle, por lo que Zaknafein había visto. No conocía muy bien a este elfo oscuro, el más raro de todos, pero el simple hecho de que sobreviviera, e incluso prosperara, en la ciudad brutalmente matriarcal, le decía todo lo que necesitaba saber sobre la inteligencia de Jarlaxle y lo preparado que estaba para cualquier situación.

Caminaron y escalaron durante un largo rato, acercándose a las casas nobles de la ciudad que se repartían a lo largo de las balconadas de telarañas más altas. Los caminos abiertos ante ellos pronto se vieron muy limitados. Ceñudos guardias los miraban desde cada estructura con forma de capullo y desde las aberturas de las cuevas al fondo de las terrazas.

—¿Por qué estamos aquí arriba? —preguntó Zaknafein con los dedos—. ¿No dijiste que Zauvirr no era una casa regente?

—No lo es —le contestó Jarlaxle con las señas. Alzó un pequeño pergamino, lo consultó y luego miró alrededor para orientarse. Señaló hacia una ancha grieta en la pared, algo más lejos y al otro lado; luego, guio a Zaknafein hacia el puente de telarañas más cercano para poder cruzar.

—Nasadra —explicó Jarlaxle mientras se acercaban a la casa que flanqueaba el túnel de aspecto natural en la pared de la caverna. Pasaron detrás de unos muros de telarañas, luego a través de un laberinto de esas cosas opacas y, finalmente, entraron en la grieta de la pared que habían visto desde el otro lado, y, bastante dentro, porque las luces de la ciudad quedaban distantes y proyectaban poca luz en el interior de ese callejón natural.

Pisando con mucho cuidado, el dúo avanzó por una estrecha garganta, irregular y descendente, rodeando varias piedras grandes, hacia unas tinieblas más profundas. Incluso contando con su excepcional visión drow, tenían que ir palpando el camino; debían colocar cuidadosamente un pie delante del otro mientras avanzaban lentamente.

Llegaron a una bifurcación en el estrecho sendero y fueron recibidos con un poco de luz, porque luciérnagas reptaban por el techo y proyectaban un resplandor azulado.

Jarlaxle señaló hacia la izquierda y luego le hizo un gesto a Zaknafein para que fuera delante.

El resplandor se intensificó enseguida y el túnel se convirtió en una sala abierta. Antes incluso de ver las dos oscuras siluetas que tenían delante, Jarlaxle y Zaknafein se dieron cuenta de que ya no estaban solos.

—Esto es suficientemente lejos—dijo la voz de una mujer.

—¿Matrona Nasadra? —preguntó Jarlaxle cuando esa mujer y luego otra se hicieron más o menos visibles, cerca de la pared del fondo, que era natural e irregular.

La mujer rio.

—¿Te crees tan importante para merecerte una audiencia con la gran Nasadra? —contestó—. Esto no es Menzoberranzan, mercenario.

—Se me dijo que anunciara mi llegada a la Matrona Nasadra.

—Y has llegado al lugar acordado —respondió la mujer—. Has encontrado a una emisaria de la Matrona Nasadra. Soy una sacerdotisa de la Casa Nasadra y quizá haya perdido el favor de mi matrona por alguna razón que desconozco, ya que me ha enviado a reunirme… contigo.

—Quizá con un… —comenzó a decir Jarlaxle, y Zaknafein se quedó sorprendido por el temblor en la voz de Jarlaxle.

—Tu llegada ha sido anunciada —le interrumpió bruscamente la mujer—. Puedes irte.

—La Matrona Nasadra está de acuerdo con mi…

—Puedes irte —repitió la mujer; se dio la vuelta y se fundió con las sombras, y su compañera, otra sacerdotisa, fue detrás de ella.

Rápidamente desaparecieron de su vista, pero Jarlaxle le ofreció una reverencia de despedida igualmente, antes de regresar por donde había llegado. No dijo ni una palabra ni le signó nada a Zaknafein hasta que volvieron a estar fuera del túnel y de nuevo bastante abajo por las paredes de la caverna.

—Esa era la primera sacerdotisa de Nasadra, estoy casi seguro —explicó Jarlaxle a Zaknafein—. Aunrae. Muy bonita, y con un baile que vale la pena presenciar.

Zaknafein lo miró escéptico.

—Pues ella no parecía creer que Jarlaxle valiera mucho la pena.

—Claro que no. Si no me equivoco, la mujer a su lado era Ssipriina Zauvirr, la hija menor de la mujer a la que nos han enviado a… dar una lección —miró alrededor para asegurarse de que nadie estuviera cerca o les estuviera prestando atención.

—¿La Casa Zauvirr sabe que estamos aquí?

—Solo esa jovencita…, espero.

Zaknafein se detuvo de golpe debido a esa información y dejó a Jarlaxle andando solo. Miró al mercenario con curiosidad, sintiéndose de repente vulnerable y desanimado.

—El temblor en tu voz… —comenzó.

—Intencionado —contestó Jarlaxle, sin mirar atrás—. La Casa Nasadra está preparando a Ssipriina para un posible ascenso. Es bueno

para ella tener cierta esperanza de que su madre pueda superar a gente como nosotros, sobre todo si ella, Ssipriina, no entiende la verdad de la oscuridad que ha partido de la Matrona Sheeva. Quizá Ssipriina cree, incluso se atreve a esperar, que la Matrona Sheeva ganará. Cuando eso no ocurra, Ssipriina perderá el respeto a sus hermanas mayores, que no habrán podido evitar el desastre provocado por dos varones de voz temblorosa.

Siguió hablando hasta que se dio cuenta de que Zaknafein ya no lo seguía. Entonces, giró en redondo y vio la expresión de confusión de su compañero.

—Supongo que crees que Aunrae Nasadra estaba realmente mirándome mal…, mirándonos mal —Jarlaxle sonrió un instante y meneó la cabeza—. Mi querido Zaknafein, tendrás que aprender mejor a ver más allá de esos evidentes engaños si alguna vez quieres llegar a serme realmente útil.

Zaknafein continuó mirándolo durante un momento, repasando lo que acababa de ocurrir.

—En el mundo de Jarlaxle, ¿nada es lo que parece?

—No, si lo estoy haciendo bien —contestó el mercenario, y volvió a caminar.

—¿Incluso nuestra amistad? —le llegó la pregunta, totalmente inesperada, desde atrás, y Jarlaxle volvió a girarse.

—No engaño a Arathis Hune —respondió Jarlaxle—. No engaño a los que acerco a mi lado en Bregan D'aerthe.

—¿Y eso qué quiere decir para mí?

—Pronto lo sabrás, espero.

Zaknafein no parpadeó, pero instintivamente las manos se le fueron a las empuñaduras de sus armas.

Jarlaxle solo sonrió y se volvió una vez más para guiar a Zaknafein por los niveles medios de Ched Nasad hacia la posada en que los esperaba Arathis Hune.

—No me gusta tu elección —dijo Arathis Hune cuando Jarlaxle y Zaknafein se le unieron en la habitación que había alquilado bajo el nombre de la Casa Hunzrin. Estaba bien equipada, con tres camas confortables, pero el techo con telarañas era muy bajo, justo sobre la cabeza de Jarlaxle, que era el más alto de los tres.

—Era la mejor opción —contestó Jarlaxle—. El posadero es un amigo.

—¿Te refieres al tipo muerto que está en el mostrador? —susurró Zaknafein, que estaba en la puerta, sujetándola un poco abierta y mirando hacia el salón principal del establecimiento.

—Priveer Baar'cl… —comenzó a contestar Jarlaxle hasta que le cayó encima el peso de las palabras de Zaknafein.

El maestro de armas abrió la puerta del todo y saltó para apartarse y esquivar una lengua de fuego.

—¡Al suelo! —gritó Zaknafein a sus compañeros, que seguían en la habitación; él también se lanzó y voló hasta el lado de la puerta abierta justo cuando una bola de fuego mágica estallaba en el interior de la sala.

Zaknafein rodó y se puso en pie, con las armas en la mano, mientras el mago drow, cuyo conjuro de invisibilidad se extinguió con el ataque, se hacía visible. Zaknafein no era un experto en la lucha contra magos, pero sin duda había matado más que unas cuantas sacerdotisas ese año, así que supuso que la táctica sería más o menos la misma: acercarse.

Pero eso no resultó ser nada fácil, porque un par de espadachines saltaron de sus escondites, uno de detrás del mostrador y el otro de detrás de una pantalla de telarañas al fondo de la sala, y ambos corrieron a bloquear el camino de Zaknafein hacia el mago.

Lo que significaba que no iba a llegar hasta el mago a tiempo, y este ya estaba lanzando otro conjuro.

Zaknafein fue hacia la izquierda para interceptar al hombre que llegaba desde la esquina, pero se detuvo de golpe y abrió el brazo derecho. Lanzó la espada como si fuera una lanza al guerrero que llegaba desde el otro lado. Ese drow alzó sus dos espadas para desviar el misil, que aun así le rozó el hombro, y le abrió una dolorosa herida que le hizo irse hacia atrás.

El otro guerrero atacó con saña, lanzando una estacada doble con las dos espadas. Pero solo con la mano izquierda, el hábil maestro de armas lo bloqueó y lo esquivó, e incluso le respondió con un estocada seca y certera para hacerlo caer.

Zaknafein usó ese momento para sacar el látigo que le colgaba del cinturón. Lo hizo rodar por encima de su cabeza y echó el pie derecho hacia atrás para girarse y enfrentarse al recién llegado. La simple acción del látigo hizo que ese drow se acercara más despacio, que era exactamente con lo que Zaknafein había contado, porque así pudo volverse un poco y restallar el látigo ante el rostro del lanzador de conjuros.

Las salvaguardas mágicas del mago evitaron que el arma lo alcanzara, pero el chasquido del látigo tan cerca de los ojos lo distrajo y le interrumpió el conjuro.

Zaknafein no paraba de mover su espada de la izquierda, todo el tiempo, manteniendo al guerrero drow a raya. Pero el otro atacaba de

nuevo, así que Zaknafein supo que debía retroceder. Dio un paso hacia atrás, pero oyó un pesado gruñido y vio que el guerrero se sacudía y se tambaleaba hacia un lado.

La mayoría de elfos oscuros llevaban pequeñas ballestas de mano. Pero Arathis Hune siempre llevaba una de buen tamaño a la espalda, una que lanzaba saetas que no necesitaban veneno para hacer caer a un enemigo. Y sabía cómo usarla.

El drow herido se tambaleó, con una saeta clavada profundamente en el muslo. Hizo una mueca e intentó erguirse, pero entonces comenzó a aullar de dolor.

Porque, como supo Zaknafein, la saeta grande también estaba envenenada. ¿Y por qué no?

De nuevo, le lanzó un latigazo al mago, aunque este había retrocedido para salir de su alcance. Inmutable, Zaknafein se giró, aún agitando el látigo, y lanzó un golpe corto al costado de las espadas de su oponente más cercano, una y luego otra vez.

—¡Atrapa al mago! —gritó a Arathis Hune, pero mientras lo decía una línea de fuego salió de detrás de él, no desde el mago, sino hacia el mago.

Le siguió un rayo y luego un pegote de masa viscosa que se estrelló contra el pobre tipo, lo lanzó contra la pared y lo dejó enganchado allí.

Y luego otro rayo rugió hacia el pobre mago, y Zaknafein comprendió que Jarlaxle había enfurecido: nunca había visto tales andanadas del mercenario. Supuso que el posadero debía de haber sido un buen amigo, incluso quizá un agente de Bregan D'aerthe, pero cuando miró a Jarlaxle, se le ocurrió otra posible razón.

El pelo del mercenario, lo que le quedaba, aún humeaba.

Por detrás de Jarlaxle, Arathis Hune había recargado su ballesta y estaba apuntando, pero esta vez hacia la puerta de la posada, por donde llegaban rápidamente más asesinos.

No había tiempo para juegos o sutilezas. Zaknafein chasqueó el látigo en el aire, sobre la cabeza de su enemigo, pero solo para dar efecto y ponerlo en línea para su ataque real. Con gran habilidad y destreza, adelantó la mano derecha y movió el látigo hacia la izquierda para acortar el golpe y enviarlo girando sobre las espadas gemelas que continuaba fintando.

Su oponente vio el truco y trató de retroceder, pero Zaknafein fue más rápido con su tirón.

No podía mantener las espadas atrapadas, claro, y no pudo arrancar ninguna de la mano del guerrero drow, pero las enrolló lo suficiente para poder tirar de ellas hacia su derecha mientras pasaba

por la izquierda.

Podría haber matado al drow, y de haber sido una sacerdotisa de Lloth seguramente lo hubiera hecho, pero prefirió lanzarle un fuerte gancho de izquierda al mentón con el pomo de la espada. El guerrero se tambaleó y cayó sobre una rodilla, y Zaknafein siguió rodando, y saltó, evitando fácilmente el último tajo de las espadas de su oponente.

Bajó de lo alto; el impulso de su caída y su giro añadieron fuerza cuando estrelló su dura bota contra el rostro del guerrero, que había caído al suelo. Apartó una de las espadas de una patada y le pegó un fuerte pisotón al drow en la otra muñeca; luego tiró a un lado su látigo cortado, estropeado por las espadas en las que lo había enredado, y recogió el arma caída como si fuera suya.

Vio al otro guerrero cuando se giró: el hombre se apoyaba pesadamente contra la pared, gritando de dolor, agarrándose la pierna y aferrándose también, por lo que vio Zaknafein, a su consciencia.

Detrás del guerrero, el mago colgaba de la pared, y parecía más un trofeo de caza que una amenaza.

Pero la batalla aún no estaba ganada, porque en la entrada de la taberna apareció otro par de guerreros drow, y en cuanto Zaknafein y Arathis Hune, que llegaba desde la otra pared, fueron a por ellos, se apartaron y dejaron pasar corriendo a una fila de poderosos osgos.

—¡Flanco izquierdo! —gritó Zaknafein a Jarlaxle. Arathis Hune y él se enfrentaron a la carga de los osgos, codo con codo, manteniendo una línea, pero no lo suficientemente cerca de la puerta para evitar que más bestias fueran entrando, moviéndose hacia la izquierda de Zaknafein y amenazando con rodearlos.

¿Y dónde estaba Jarlaxle?

Algo pasó revoloteando junto a Zaknafein mientras este se veía forzado a retrasar el pie izquierdo para interceptar a un osgo que intentaba sobrepasarlo. No tenía ni idea de lo que pretendía Jarlaxle, suponiendo que fuera Jarlaxle el que había lanzado ese extraño misil. Fuera quien fuera, no le veía el sentido, porque no era ningún abrojo que estallara mágicamente.

No, era una pluma. Una pluma enorme y extraña.

Hasta que tocó el suelo. Porque, entonces, se convirtió de repente en una monstruosidad aviar gigantesca, sin capacidad de vuelo, con un cuerpo y unas patas muy gruesas, y unas enormes garras.

Zaknafein retrocedió instintivamente, igual que hizo el osgo, o al menos, este trató de retroceder. Pero el pájaro gigantesco fue más rápido y picoteó al goblinoide en la coronilla con su enorme pico, un golpe demoledor que envió al osgo directo al suelo, con los ojos en

blanco y el cráneo destrozado.

Con el flanco izquierdo asegurado, el pájaro gigantesco saltó hacia delante sin temor, botando, arañando con sus garras asesinas, batiendo las cortas y gruesas alas, lo que hizo retroceder al grupo de osgos.

Un giro, una finta, un paso atrás y un repentino revés seguido de una estocada acabaron con el osgo que Zaknafein tenía enfrente. Entonces, una segura y sorprendente cuchillada con la espada de la mano derecha pasó sobre el monstruo caído y fue directamente a la cara del osgo que pensaba ocupar su lugar.

Al lado de Zaknafein, Arathis Hune también acabó con su oponente más próximo, pero se encontró de cara con un par de suplentes.

—¡Jarlaxle! —llamó de nuevo Zaknafein, quien de repente se encontraba demasiado ocupado para ayudar a su compañero, al que estaban rodeando.

Sin embargo, mientras pedía ayuda, se dio cuenta de que no servía para nada, porque otra bolita de llamas atravesó la puerta.

—¡Dejadlo y huid! —gritó Jarlaxle desde algún punto, por detrás; y con una bola de fuego a punto de estallar, ni Zaknafein ni Arathis Hune iban a discutir. Juntos, se giraron para retroceder…

Solo para preguntarse hacia dónde podían retroceder.

La respuesta se hizo evidente cuando se fijaron en el agujero mágico, que su compañero había tirado contra la pared del fondo y por el que ya estaba saliendo del lugar.

Le siguieron Arathis Hume y Zaknafein, y también un osgo que los perseguía, pero ese pasó en llamas, porque la bola de fuego había estallado en el interior de la posada y había llenado la sala común de llamas, y de los gritos de osgos y chillidos de un gigantesco pájaro ardiendo. Una llamarada también entró rugiendo por el agujero, pero se extinguió de golpe cuando Jarlaxle tiró de él y lo arrancó de la pared, que volvió a ser normal. Un segundo después, oyeron un pesado golpe cuando otro osgo trató de escapar de la conflagración a través del agujero que ya no estaba allí.

—No los dejéis escapar —dijo Jarlaxle en un siseo furioso. Ese sonido le resultó muy expresivo a Zaknafein, que ya estaba en pie y corría por el costado exterior de la posada. Nunca había oído al jefe mercenario tan evidentemente alterado.

Pero no había tiempo para pensar en eso, porque al otro lado de la pequeña posada se hallaba una maga drow con sus guardias, mirando tranquilamente el edificio ardiente, convencidos de que sus objetivos permanecían en el interior de las llamas asesinas.

La expresión en sus rostros cuando Zaknafein saltó desde la

esquina de la estructura en medio de ellos, hizo sonreír al letal maestro de armas. Y la que pusieron cuando su golpe le cortó el cuello elegantemente a la maga y su segunda espada llegó hasta el guerrero más cercano para cortarle en ambas muñecas y frustrar su intento de reacción, fue incluso más agradable.

Zaknafein se volvió hacia él y su gancho de izquierda alcanzó al hombre en la cara; al mismo tiempo, llevó hacia atrás la espada derecha por encima de su propio hombro y lanzó una estocada trasera que alcanzó al otro guerrero en medio salto, directamente en el pecho.

Jarlaxle y Arathis Hune torcieron corriendo la esquina del edificio justo en ese mismo momento y se encontraron a los tres drow derrotados: la maga, que rodaba por el suelo y se agarraba el sangrante cuello; el guerrero empalado yaciendo muy quieto, y el otro sujetándose las muñecas cortadas mientras se apoyaba inestablemente sobre una rodilla y sangraba por la nariz.

—Ve a buscar mi pluma —le dijo Jarlaxle a Zaknafein mientras avanzaba hacia la maga caída. En ese mismo momento, la punta de la espada de Arathis Hune se colocó sobre la nuca del guerrero herido.

Zaknafein retrocedió y se irguió. Miró alrededor, envainó las espadas y se volvió hacia el edificio ardiente, que ya era más rescoldo que llamas, porque la mayor parte de él había estado construida con gruesas telarañas que se derretían fácilmente. Fue hasta la puerta y le dio una patada, esperando que cayera hacia dentro. Pero se quedó enganchada en algunas hebras de tela pegajosa y se desplomó hacia delante, lanzando al aire un montón de chispas al estrellarse contra el suelo.

En la sala principal, Zaknafein encontró algunos osgos retorciéndose de dolor, pero no suponían ninguna amenaza. Echó una rápida mirada y vio la carcasa humeante del pájaro gigante que Jarlaxle había invocado.

No parecía valer la pena recuperar la única pluma sin quemar que encontró, más semejante a una rama que a una parte del plumaje de un pájaro. Pero se encogió de hombros, la recogió y se la metió en el bolsillo. Luego, se acercó al mago que colgaba en la pared.

El drow seguía vivo; la mayor parte de la pasta se había quemado, aunque seguía habiendo suficiente para mantenerlo enganchado y con los pies por encima del suelo. El guerrero al que había disparado Arathis Hune había expirado, aunque Zaknafein no podía decir si por causa del fuego o del veneno, aunque tampoco le importaba; pero el drow al que él había dejado inconsciente seguía vivo, y comenzaba a despertase.

Jarlaxle entró en la sala.

—Cuento dos drow muertos, siete osgos muertos y cuatro prisioneros, incluyendo un mago —dijo.

—Y nosotros estamos ilesos —repuso Zaknafein.

—A ti te es fácil decirlo —replicó Jarlaxle, y se palmeó la cabeza, otra vez chamuscada; se le había quemado la mayor parte del pelo y una sección de la piel parecía caramelizada. Su aullido posterior dejó claro que no estaba nada contento.

Zaknafein le pasó la pluma, encogiéndose de hombros.

—Tu pájaro, eso era un pájaro, ¿no? —preguntó—. Aunque igual está bueno para comérselo.

Jarlaxle cogió el resto de pluma y, de nuevo, esbozó su sonrisa irónica.

—Volverá a crecer —afirmó.

Zaknafein miró la calva del mercenario y trató de simular que se lo creía.

—No el pelo —puntualizó Jarlaxle—. Aunque ya me ocuparé de eso con una sacerdotisa cuando regresemos a Menzoberranzan.

—Quizá los dioses están tratando de decirte algo —se burló Zaknafein—. Cada vez que te veo, la cabeza te arde.

—No el pelo —repitió Jarlaxle, en un tono sombrío y frío—. La pluma, el pájaro. La pluma volverá a crecer, y así volverá a mí mi útil mascota cuando la necesite.

De algún modo, Zaknafein no se sorprendió. Ese hombre llevaba agujeros, hacía crecer pájaros gigantes de plumas y actuaba como si las matronas trabajaran para él.

Y quizá en la cabeza de Jarlaxle, así lo hicieran.

A Zaknafein Do'Urden se le ocurrió pensar que, probablemente, no era una buena decisión permanecer cerca de ese peligroso tipo, pero sacudió la cabeza para sacarse esa idea, más que dispuesto a correr el riesgo.

Porque era muy divertido.

15
EMPRENDEDOR

—¿Dónde están? —preguntó Zaknafein desde el umbral de la puerta requemada que había apoyado contra los restos de la posada. A su espalda, Jarlaxle y Arathis Hune se hallaban sentados con los cuatro prisioneros drow, todos atados con la cuerda mágica que Jarlaxle usaba como cinturón. También estaban amordazados, excepto uno: el hombre que Zaknafein había tumbado con el pomo de la espada—. Esa bola de fuego debe de haber sido vista por todos en la zona, en este nivel y en todos los de arriba y abajo —insistió Zaknafein.

—Seguro —coincidió Arathis Hune.

—Entonces, ¿dónde están?

—¿Quién?

—Los mirones.

—Escondidos, y bien que hacen.

—¿Y la guardia de la ciudad?

—Oh, está viniendo —le aseguró Arathis Hune—. Desde arriba, sin duda, y en breve, y en gran número. Nada como una bola de fuego para despertar a los defensores de una ciudad construida con telarañas.

—Y nosotros nos vamos —indicó Jarlaxle, poniéndose en pie. Miró al drow que parecía estar lo suficientemente consciente para entenderlo—. No vamos a mataros —dijo, lo que produjo en el hombre una expresión de sorpresa y duda—. Aunque, de todas formas, no estoy seguro de que tus dos amigos sobrevivan.

Desde la puerta, Zaknafein miró curioso. Jarlaxle estaba dejando testigos. Lo cierto era que esos drow habían iniciado la pelea, pero sin duda no sería esa la historia que le contarían a la matrona de Ched Nasad y al consejo regente.

—Mis mejores deseos —continuó Jarlaxle—. Y si vuestra Casa Zauvirr cae y os convertís en renegados sin casa, como parece probable, recordad el nombre de Bregan D'aerthe.

—Y si mi casa sobrevive, ¿también debo recordar ese nombre, renegado? —preguntó el prisionero, con bastante desvergüenza.

—Oh, sí —contestó Jarlaxle—. Y recuerda que tres de nosotros derrotamos a seis de vosotros y, además, a una hueste de osgos; eso teniendo en cuenta que nos atacasteis sin provocación y con la ventaja de la sorpresa. Así que, por favor, recuerda para siempre la paliza que os dieron menos de la mitad de los que erais vosotros. Y recuerda también que Bregan D'aerthe supera en número a la Casa Zauvirr, como seguramente Menzoberranzan supera en número a Ched Nasad.

Y con Arathis Hune detrás, el jefe mercenario se dirigió a la puerta, la tiró al suelo y salió de la posada quemada.

—Si sobreviven, serán más contra los que tendremos que luchar en la Casa Zauvirr —les indicó con los dedos Zaknafein a los otros dos.

—Nos habremos marchado de esta ciudad antes de que regresen a su casa —contestó Jarlaxle.

—¿Adónde ahora? —preguntó Arathis Hune.

—A la Casa Zauvirr, claro, antes de que la guardia de la ciudad descienda hasta aquí, y antes de que la Matrona Sheeva se dé cuenta de que simplemente no huimos, ni resultamos heridos ni muertos en el asalto.

Señaló a tres niveles más abajo y al otro lado del abismo, a la derecha de una pequeña cascada.

—¿Estáis listos para otra pelea? —preguntó en voz baja.

—¡Más nos vale! —respondió Arathis Hune, sobresaltado de repente. Al seguir su mirada, los otros dos vieron por qué, cuando soldados drow con armadura y algunos con los látigos de cabeza de serpiente de las sacerdotisas de Lloth, cayeron sobre ellos, cabalgando sobre arañas de guerra mágicas. Los arácnidos correteaban por un nivel superior y producían sedales con su hilador para descender al nivel inferior.

—No luchamos —les indicó Jarlaxle, los guio para dar ejemplo y salió huyendo, con sus dos compañeros pegados a los talones.

Se encontraron pocos drow más. Parecía evidente que Arathis Hune había tenido razón y que todos los que estaban cerca se escondían. El trío cruzó la plaza del mercado, situada en un amplio hueco en la pared de la grieta, pero esta también se hallaba casi desierta; solo había uno o dos vendedores que miraban nerviosos desde detrás de sus carretas.

—Tenemos que separarnos —indicó Jarlaxle.

—Solo hay un camino —protestó Arathis Hune—. Y solo una rampa cerca para bajar al siguiente nivel y una que sube desde aquí. ¿Adónde quieres que vayamos?

Pero Zaknafein se acercó al borde de la cornisa, como si fuera a saltar. En vez de eso, corrió por él, arrastrando la espada pesadamente a un dedo más allá, sobre la caída, como si cortara la telaraña. Ralentizado por el arrastre, los otros dos lo alcanzaron y se dieron la vuelta con curiosidad.

—¡Marchaos! —les gritó, y deteniéndose alzó su espada bien arriba y la dejó caer con fuerza contra el borde de la rampa de telarañas.

—¿Qué está haciendo? —preguntó Arathis Hune. Pero antes de que Jarlaxle pudiera responder, Zaknafein bajó la mano y agarró la telaraña que había cortado con la espada y, luego, saltó aferrándose con fuerza a esa cuerda improvisada.

Esa tira de telaraña que había cortado se fue rompiendo por su peso, como una tela al rasgarse, y lo perdieron de vista.

—¿Qué? —balbuceó un impresionado Arathis Hune—. Ha…

—Ya te dije de lo que ese era capaz —repuso un orgulloso Jarlaxle, y salieron corriendo.

Zaknafein había calculado su corte muy bien, y se sintió muy aliviado de que se hubiera demostrado que su suposición sobre la fuerza y la resistencia de la telaraña era cierta.

Descendió desde la cornisa de un modo controlado y la telaraña se fue rasgando por un igual mientras él bajaba y pasaba al nivel inferior; esperaba llegar al suelo del que se hallaba por debajo de ese. Se quedó un poco corto, así que se retorció para calcular su caída sobre un edificio hecho de un tallo de seta y un capullo de telaraña, un establecimiento grande que parecía ser otra taberna o algún tipo de sala común.

Muchos ojos lo observaron desde allí; eran drow que lo miraban con curiosidad.

Mientras soltaba la telaraña y caía, invocó un globo de oscuridad ante él, en el lugar donde esperaba caer. Entró en la oscuridad y golpeó con fuerza el suelo, esforzándose por mantener el equilibrio. No había posibilidad de error ahí. Se aferró a la imagen del área donde había caído, y de ese modo, se movió en el interior del globo de oscuridad hasta el borde trasero del tejado; luego lo superó con una vuelta y cayó entre la estructura y la pared del abismo. La buena suerte apareció en forma de puerta trasera; entró sin vacilar, suponiendo, acertadamente, que los de dentro estarían saliendo para ver qué estaba pasando.

Zaknafein atravesó con calma las pequeñas salas y los estrechos pasillos, saliendo detrás de muchos otros elfos oscuros. A cualquiera que se fijara en él, le parecería tan sorprendido por el inesperado

estruendo en el techo como los demás clientes.

Se mezcló rápidamente entre la multitud drow que rondaba por allí, y luego se coló por los mercados y por los edificios, avanzando rápidamente hasta el puente más próximo que le permitiera cruzar el abismo.

Miró hacia atrás varias veces, con la esperanza de ver a Jarlaxle, pero no lo encontró.

Pero recordó las palabras del mercenario, así que sabía adónde ir. La Casa Zauvirr nunca sería más vulnerable que en ese mismo momento.

—Desciende un nivel y yo cruzaré la grieta —gritó Jarlaxle a Arathis Hune mientras se acercaban a la rampa.

El renegado asintió, o lo intentó, porque en ese mismo momento, cuatro lienzos de piedra, que colgaban horizontalmente, aparecieron en el aire sobre él. Estos avanzaron con él justo antes de girar sobre un eje invisible y se unieron ruidosamente alrededor del sorprendido drow, formando un sarcófago que se cerró mágicamente por arriba y por abajo. Este se mantuvo vertical un instante y luego cayó con un golpe sordo. El renegado atrapado dentro, sorprendido y sacudido, emitió un gruñido.

Jarlaxle conocía ese conjuro. Solo una suma sacerdotisa de gran habilidad podría haber creado una prisión así en el aire.

Iban a tener problemas.

Vio a varios soldados que subían por la rampa ante él y supo que se le habían acabado las opciones. Corrió hasta el borde y saltó, pensando en llegar casi hasta el suelo antes de detener su caía libre con un conjuro de levitación.

Pero ni siquiera había superado el borde cuando supo que lo habían atrapado, porque ahí había jinetes sobre arañas; arañas vueltas de cara a la pared de la grieta al fondo de la cornisa. Arañas que escupían hilos de telaraña alrededor de Jarlaxle.

Instintivamente, el mercenario agarró una varita para deshacer las telarañas mágicas. Pensó en su agujero portátil, cavilando cómo podría meterse en él y desaparecer. Diferentes opciones le rondaron por la cabeza sobre cómo podía encontrar una nueva forma de escapar. Pero, al final, no se molestó.

Estaba atrapado, igual que lo estaba Arathis Hune.

Su única esperanza era que Zaknafein siguiera libre.

Muchos ojos se volvieron hacia la sima, hacia las ruinas humeantes y

la actividad en las cornisas superiores. Zaknafein se alegró; mejor tener a los inquietos drow mirando hacia allí que fijándose en él mientras se apresuraba por ese nivel y se dirigía, decidido, hacia la casa que Jarlaxle había señalado que era la de Zauvirr.

Con la cascada como guía, no se equivocó y llegó ante la Casa Zauvirr en poco rato.

Pero, se temió, no había sido lo suficientemente poco, porque cuando vio el lugar encontró a los guardias de la casa discutiendo con un contingente de soldados en armadura. Eran magos y muchas sacerdotisas, que se habían reunido frente a la casa.

Zaknafein oyó a uno que nombraba el «consejo regente» un par de veces, y comprendió que esa reunión se trataba de una respuesta ante el intento de asesinato. Al igual que en Menzoberranzan, en Ched Nasad era aceptable asesinar a alguien, pero en ninguna de las dos ciudades era adecuado ser pillado en el intento.

Zaknafein se metió sigilosamente por un callejón junto a la casa. El enfrentamiento en la parte delantera seguía adelante; se trataba más de una negociación que de una pelea: como tenía que ser, porque la fuerza reunida para enfrentarse a la Casa Zauvirr, relativamente débil, parecía ser una gran alianza de las mayores casas de la ciudad.

Ante tal desafío, los guardias Zauvirr no estaban pendientes de silenciosas infiltraciones. Así que el maestro de armas saltó el muro, confiando en que había localizado correctamente los dos puestos de la guardia en esa zona y un punto adecuadamente equidistante de ambos.

Se coló entre telarañas colgantes, rodeó muros, cruzó sombras y encontró una ruta sorprendentemente fácil que conducía a una puerta lateral de la casa, en el interior de los muros. Entró y avanzó silenciosamente por un túnel que penetraba en la piedra de la pared de la sima. Cuando llegó al final, a una puerta que se abría a la derecha y que daba entrada a la casa, desenvainó las armas, esperando pelea.

Intentó formar un plano lógico de la planta en su cabeza (ojalá Jarlaxle le hubiera dado uno antes), esperando que las casas de Chad Nasad tuvieran una distribución interior similar a las de Menzoberranzan. Pensó en cuántos pasos había dado para intentar evaluar lo que había penetrado en el muro; luego concluyó que la sala del trono de la matrona estaría aún más en el interior.

Atravesó la puerta y se encontró en un salón grande y vacío. Sin pararse a pensar en su buena suerte, siguió inmediatamente hacia el interior.

Pasó ante un par de estancias ocupadas, pero siguió sin detenerse,

porque oía conversaciones que no parecían ser las de una matrona.

Dobló una esquina y siguió por un túnel estrecho y bajo; llegó a un área más amplia, una que acababa en una puerta de doble hoja, decorada con imágenes esculpidas de la Reina Araña, e inmediatamente supo que había encontrado la sala del trono.

Seguramente, la puerta estaría cargada de salvaguardas, y él no tenía ningún modo de derrotar esas protecciones, así que eligió la velocidad como aliada.

Entró como una exhalación, dando una voltereta, y luego otra, como si lo persiguieran llamas y rayos. Se puso en pie, ileso. Entonces, se fijó en los sorprendidos guardias a ambos lados de la sala y en un par de mujeres jóvenes, poco más que unas niñas, a pesar de su vestimenta sacramental; ambas ahogaron un grito y retrocedieron una a cada lado del estrado que se alzaba en el centro.

Una sacerdotisa adulta se arrodillaba ante un altar, con la cabeza gacha. El cabello plateado brillándole brillaba bajo las relucientes luces mágicas que bailoteaban por las telarañas que flanqueaban el altar.

También vio a un par de guardianes mágicos, en forma de pequeñas arañas de jade, y le sorprendió que no actuaran ante esa amenaza, con la matrona tan expuesta y tan a punto de ser despachada.

—No está aquí —dijo la mujer arrodillada ante el altar, sin darse la vuelta.

¿Le estaba hablando a él?

Los guardias no se habían movido, las arañas no habían corrido hacia él. De algún modo, todo parecía fuera de lugar.

Avanzó lentamente hacia la mujer arrodillada, con las armas en la mano. Sorprendentemente, ella ordenó a las jóvenes con un gesto que salieran y no hizo ningún movimiento para detenerlo.

—La Matrona Zauvirr ya no está —dijo ella cuando la espada Zaknafein se le apoyó en la nuca—. No volverá.

—Entonces, ¿quién eres? —preguntó él—. ¿Dónde está?

—¡Marchad! —soltó la sacerdotisa, pero no a él. Entonces, las jóvenes y los guardias salieron silenciosamente de la sala.

Lentamente, la mujer se puso en pie y se enfrentó al asesino.

—Sé por qué estás aquí y no estoy en desacuerdo con tu supuesto curso de acción —dijo.

—¿Incluso si ese curso de acción es matarte?

—No tienes ningún motivo para hacerlo —respondió ella con tranquilidad—. Ascenderé aquí en la ausencia de la Matrona Sheeva, y en términos amistosos con tu matrona. Todo ha sido organizado, y no

creo que tu Matrona Baenre se muestre muy complacida si llegas a usar esa espada.

—¿Debo confiar en la palabra de una suma sacerdotisa?

—Soy Ssipriina, hija de Sheeva, y bien pronto seré la Matrona Zauvirr, asesino.

—Ya sé quién eres —repuso Zaknafein, que la había reconocido de la reunión con Aunrae Nasadra—. ¿Serás tú la matrona? Solo por eso, debería matarte.

—¿Deberías? El coste sería enorme para tus compañeros mercenarios, te lo aseguro. Y quizá, también deberías valorar que un acto así podría no ser tan fácil como crees.

Naturalmente, Zaknafein sí que había pensado en la segunda parte. Ninguna poderosa sacerdotisa sería una presa tan fácil como parecía serlo esta en ese momento. De hecho, era esa aparente vulnerabilidad lo que había detenido a Zaknafein en primer lugar.

Sí que creía que esta era la sacerdotisa que había delatado a la Matrona Sheeva por hablar mal de Baenre a una sirvienta yochlol. Esa bruja intrigante había condenado a su propia madre llevada por su ansia de poder, una historia nada original entre los drow pero, aun así, reprochable para él. Zaknafein la odió profundamente, las odiaba a todas, y sin duda seguía queriendo matarla; quería matar a todas las sacerdotisas que servían a Lloth.

Pero comprendía la responsabilidad que tenía hacia Jarlaxle, así que envainó sus armas.

—Una sabia elección —dijo ella.

Arathis Hune se apoyó contra el muro de la cueva natural, con los brazos por encima de la cabeza, esposado a la piedra. Encadenado mágicamente, sin ninguna cerradura que forzar u otra manera de salir que no fuera cortándose las manos.

Oh, y sin cuchillo alguno que pudiera ver.

Incluso, si de algún modo consiguiera soltarse, ¿adónde iba a ir? En el sarcófago de piedra que lo había capturado, lo habían llevado a ese oscuro lugar, que supuso que se trataba de algún punto en el interior de las paredes de la sima que rodeaba Ched Nasad, pero no podía estar seguro. Y, luego, sin ningún cuidado, lo habían tirado dentro de un pozo. Allí lo habían atormentado con punzantes agujas lanzadas con una ballesta de mano hasta que se desnudó y entregó todo su equipo a sus captores.

Luego lo habían arrastrado hasta ese lugar y lo habían dejado ahí, encadenado y con solo la luz mágica justa para que siguiera viendo las muchas sombras danzantes y mantenerlo nervioso. Mejor tener

oscuridad completa que eso, pensaba.

Aun así, podría haber sido mucho peor. No había notado el ardiente mordisco de ningún flagelo con cabezas de serpiente, ni ninguna sacerdotisa había dejado símbolos mágicos de dolor o desesperación colgando en el aire para desanimarlo en su soledad. No esperaba que las matronas de Ched Nasad fueran menos hábiles con la tortura que las de Menzoberranzan, y había oído la palabra «draña» más de una vez en boca de sus captores antes de que partieran.

¿Sería ese su destino? ¿Convertirse en una abominación de ocho patas, medio drow, medio araña, y por siempre atormentado?

Arathis Hune tenía que confiar en que el tiempo jugara a su favor. Sin embargo, mientras pensaba eso, negaba con la cabeza. Si llegaba la noticia a Menzoberranzan y a la Matrona Baenre, ¿esta lo protegería?

El renegado suspiró al pensarlo, porque dudaba que la poderosa Baenre fuera a gastar una onza de su tesoro o de su capital político en un tipo como él. En Jarlaxle, quizá; probablemente, él saldría libre, claro, y de algún modo lo conseguiría hacer en una situación mejor de la que había entrado; pero no Arathis Hune.

El renegado intentó tragarse su amargura. Jarlaxle lo había salvado, se recordó muchas veces. Su casa, una casa menor, había sido borrada del mapa décadas atrás y solo Arathis y unos pocos más habían conseguido escapar. Pero sobrevivir no era prosperar, y los pocos Hune que quedaban se habían enfrentado a una existencia miserable de pura supervivencia en las Calleshediondas, donde el peligro era constante y la enfermedad podía acabar con aquellos con los que no acababa el asesinato. La situación mejoró para los que quedaban de la Casa Hune cuando se unieron a otra casa menor, la Ozzl; pero no había lugar para Arathis en la Casa Ozzl'Hune, porque había asesinado a uno de sus nobles años atrás.

Eso lo dejó en las Calleshediondas, y ahí fue donde lo encontró Jarlaxle, hacía dos décadas. Lo encontró y se hicieron amigos, y Arathis llevó consigo a otros tres de su antigua casa a la banda de hermanos que Jarlaxle estaba creando, y que, sorprendentemente, contaba con la callada bendición de la gran Matrona Baenre. Esa amistad había sobrevivido a las décadas y Arathis sabía que, en sí, eso ya era algo notable en Menzoberranzan. La confianza entre los dos había aumentado hasta tal punto que Arathis Hune se había convertido en un hermano para Jarlaxle y no en el sentido drow de esa relación, que se basaba en la competición, los celos y el beneficio obtenido con la punta de una daga ensangrentada.

Pero en esos momentos, la inevitable política de traición de la

Reina Araña se había interpuesto entre ellos, y en ese oscuro lugar, encadenado a la pared e indefenso, Arathis Hune tenía que esforzarse mucho para mantener la esperanza de que la lealtad de Jarlaxle hacia él fuera a ser capaz de pasar por encima de las altas barreras.

Eso, suponiendo que Jarlaxle siguiera vivo y, más aún, que tuviera algún control sobre la situación.

El renegado suspiró de nuevo, luego rodó hacia arriba acrobáticamente, torciendo los hombros para elevar los pies y ponerlos contra la pared. Allí, se estiró todo lo posible, hasta donde le permitían los grilletes, y presionó con todas sus fuerzas.

No sirvió de nada. Le dolían las muñecas; las plantas de los pies desnudos le sangraban, pero no había manera de que cedieran las sujeciones mágicas que lo retenían.

Rodó de nuevo hacia abajo y descansó; se hundió en sí mismo, tratando de encontrar un lugar de vacío donde sus miedos y su amargura no lo consumieran.

Perdió la conciencia de lo que lo rodeaba, del mundo físico alrededor, así que no supo cuánto tiempo había pasado (¿un día o tres?), cuando algo que salía de la oscuridad lo hizo volver de su ensimismamiento.

Forzó la vista y captó movimiento, con la esperanza de que fuera Jarlaxle. Se echó hacia atrás cuando vio que un trío de drow se acercaba: se trataban de dos guardias varones y una sacerdotisa de cierto rango, a juzgar por el ostentoso cuello de la adornada túnica que le cubría la parte posterior de la cabeza.

Ella fue directa hacia él y lo miró con dureza, luego alzó la mano y movió los dedos, salmodiando por lo bajo mientras uno de los guardias se acercaba a su lado y dejaba en el suelo ante él un paquete envuelto.

Arathis Hune se preparó, esperando sentir algún horrible dolor mágico, pero en vez de eso los brazos se le soltaron, libres, cuando los grilletes mágicos lo dejaron ir.

La sacerdotisa le señaló el paquete que había en el suelo ante él.

Arathis Hune la miró suspicaz, luego miró el paquete y otra vez a ella.

—Nos vamos —dijo ella, severa, mientras le hacía un gesto con la cabeza hacia el paquete, dejando claro por el tono que ese *nos* incluía a Arathis Hune.

Como suponía que no tenía nada que perder, el renegado se agachó y apartó las mantas que envolvían el paquete; abrió los ojos, sorprendido, al darse cuenta de que contenía todo su equipo, incluidas las armas.

Incluidos sus viales de veneno.

—Por orden de la Casa Nasadra, ya no eres prisionero de Ched Nasad —explicó la sacerdotisa—. Vístete rápido y ven.

—Jarlaxle —mascculló Arathis Hune, agradecido, mientras se vestía.

Poco después dejaron los túneles y salieron a uno de los niveles intermedios de Ched Nasad. No subieron a donde Arathis Hune sabía que se hallaba la gran Casa Nasadra, sino que fueron bajando, nivel a nivel, hasta que se hallaron en el suelo de la sima, cerca de la salida de la ciudad.

¿Iban a dejarlo libre en la Infraoscuridad?

No. En vez de eso, lo condujeron hacia la pared, justo más allá de la sima en forma de *v*, y allí uno de los guardias abrió una puerta secreta, hecha claramente para que pareciera parte de la piedra natural. A través de la estrecha puerta y por un túnel igualmente estrecho y descendente, la sacerdotisa precedió a Arathis Hune mientras los dos guardias varones se quedaban afuera.

Guiados por brillantes orbes de color púrpura, llegaron a una cámara, amueblada cómodamente con grandes cojines por todo el suelo. En una pared, había una estantería que contenía muchas botellas bonitas y copas de cristal.

Arathis Hune estaba asimilando todo eso cuando la sacerdotisa lo agarró por la muñeca y le extendió el brazo. Él la observó incrédulo mientras ella le lanzaba un conjuro curativo, que le produjo un calor interior que hizo desaparecer el dolor producido por los grilletes.

—Acepto tus disculpas —dijo él, irónico.

La sacerdotisa soltó un bufido, una mezcla de desagrado y diversión, y se alejó para servirse una copa.

—¿Tenemos que considerar esto nuestro hogar? —bromeó Arathis Hune—. Los cojines parecen bastante cómodos.

—Te tomaré o no si me apetece, según decida —dijo la sacerdotisa —. Tú no tienes nada que decir aquí ni tienes ningún poder, estúpido extranjero. No confundas mis acciones con nada que no se deba a mi pura obediencia a la Matrona Nasadra.

—Y a lady Lloth, naturalmente —añadió Arathis Hune, con una reverencia. Antes de llegar a incorporarse, oyó el roce de piedra sobre piedra al fondo de la cámara; miró hacia allí y vio que una parte de la pared se deslizaba hacia un lado.

Entró otra sacerdotisa de porte real y esplendorosamente ataviada. Arathis Hune miró de reojo a su rescatadora, y vio que inclinaba la cabeza y bajaba la mirada con deferencia; sabiamente, siguió su ejemplo.

Desde esa posición inclinada, se atrevió a lanzar una mirada a la sacerdotisa recién llegada y notó que una segunda persona, conocida, entraba en la estancia.

Arathis Hune se irguió para saludar a Jarlaxle, pero le pilló desprevenido su aspecto. El poco pelo que le quedaba había sido engrasado y colocado de punta, como un trío de pequeños clavos que le salieran de la coronilla. Recordó que ya había visto algo parecido, incluso toda la cabeza llena de picos, en Uthegentel Armgo, y, aunque los de Jarlaxle estaban enmarcados en una piel enrojecida por el fuego, le daba un aspecto bastante impresionante y bastante atractivo.

Jarlaxle siempre terminaba mejor, incluso con la cuestión del pelo.

—Te presento a la primera sacerdotisa Aunrae Nasadra —dijo Jarlaxle.

—Sabía que vendrías a buscarme.

—Aceptaría el crédito de eso si pudiera, claro —contestó Jarlaxle —. Pero, ay, creo que hasta hace muy poco yo estaba en tu misma situación.

—La Casa Nasadra no tenía conocimiento de vuestro arresto —explicó Aunrae—. Vosotros y los guardias de la Casa Zauvirr que os atacaron fuisteis detenidos por la Guardia Roja, que solo responde ante el consejo regente, y eso cuando lo considera necesario.

—Me ha dicho que nos iban a ejecutar —explicó Jarlaxle—. Asesinados en oscuros agujeros y dejados ahí para las ratas.

—Entonces, me alegro mucho de que nos descubrierais —dijo Arathis Hune a Aunrae.

—No fue por casualidad —continuó Jarlaxle, lo que le valió una mirada de curiosidad de su socio—. Zaknafein —explicó el jefe mercenario—. Fue directo a la Casa Zauvirr para acabar nuestro trabajo. Pero no pudo, ya que la Matrona Sheeva había huido de la casa y de la ciudad.

—A Sheeva ya no se le debe dar el título de matrona —corrigió Aunrae—. Está afectada y más allá de cualquier redención.

—¿Afectada? —preguntó Arathis Hune.

—*Payz izi covfefe narz iz cyzt* —dijo la sacerdotisa que había llevado allí a Arathis Hune.

—La Enfermedad de los Espejos —tradujo Jarlaxle asintiendo, pero Arathis Hune siguió con una expresión de incomprensión.

—Se enamoró de la imagen del espejo —explicó Jarlaxle—. El mundo llegaba a ella solo a través de ese estrecho prisma.

—Por eso creyó que podía desafiar a Baenre —razonó Arathis Hune.

—Matrona Baenre —lo corrigió la sacerdotisa que tenía al lado, y

acompañó la corrección con una bofetada por su insolencia.

Jarlaxle solo se encogió de hombros y asintió.

—La Enfermedad de los Espejos es clave para el poder de la Matrona Baenre, una gran ventaja —añadió después como si acabara de ocurrírsele.

—¿Crees que está afectada? —preguntó Arathis Hune, balbuceando al hablar y apartándose sabiamente al darse cuenta de que lo había dicho en voz alta.

—Todo lo contrario —contestó Jarlaxle—. Esta locura nunca afecta a la primera matrona que funda una casa, que fue Yvonnel la Eterna, y raramente se encuentra en la segunda generación de matronas, porque, verás, no es una enfermedad que afecte a las que se han ganado su poder, sino solo a aquellas que les ha venido dado. Incluso así, es bastante rara, o se corrige rápidamente.

—¿Corrige?

—Se romperán los espejos —explicó Jarlaxle—. El orgullo puede llevar a la enferma demasiado arriba y eso puede suponer, por tanto, una gran caída.

—Pues a ti te gusta mucho tu reflejo —señaló Arathis Hune.

—¿Y quién podría culparme?

—Ahora Sheeva ha subido demasiado arriba —dijo Aunrae—, hasta picos de los que solo puede caer. De no ser por el trabajo de tu compañero, podría haber sobrevivido más tiempo, pero ahora…, ahora será sustituida.

—Zaknafein —indicó Jarlaxle.

—Impresionante, para ser un nuevo recluta —admitió Arathis Hune.

—No inesperado —repuso Jarlaxle con una sonrisa—. Pero, por favor, no se lo digas cuando nos reunamos. No quiero que se le suban los humos ahora que tenemos una caza tan peligrosa ante nosotros.

—¿Sheeva?

—Tenéis asuntos pendientes —confirmó Aunrae.

—Pero, primero, nos hemos ganado un poco de descanso y una celebración —informó Jarlaxle mientras se frotaba las manos y se dirigía hacia las botellas de buen licor que estaban al fondo de la estancia.

—Yo sí que me lo he ganado, como mínimo, por salvar tu lamentable pellejo —afirmó Aunrae.

—Entonces, lo celebraremos juntos e intentaré servirte bien, mi señora —prometió Jarlaxle, con una reverencia.

Horas después, Jarlaxle y Arathis Hune se relajaban en la cámara

secreta cuando la puerta que daba a la sima se abrió y entró Zaknafein Do'Urden, con aspecto fresco y relajado.

—Nos has hecho esperar mucho —lo saludó Jarlaxle, sarcástico.

—Estaba pensando en pasarme a la Casa Zauvirr —contestó el maestro de armas—. La nueva matrona es bastante encantadora.

—Sigue siendo una sacerdotisa de Lloth —le recordó Jarlaxle.

—No he dicho que no me gustaría matarla, finalmente.

Jarlaxle iba a replicar, pero contuvo su lengua y simplemente asintió.

—¿Un nuevo peinado? —preguntó Zaknafein, mirando las puntas del pelo de Jarlaxle.

—Elegante, ¿no te parece? Me gusta bastante.

—Según tus propias normas, ¿no es mejor para una banda subversiva ser discreta y no llamar la atención?

—Es mejor para mí que los soldados de Bregan D'aerthe no llamen la atención, sin duda —contestó Jarlaxle—. Pero he acabado aprendiendo algo sobre que mi reputación me preceda, una reputación que solo mejorará cuando volvamos con la cabeza de la matrona…, perdón, de la anterior Matrona Zauvirr. Espero que sea mejor para ti que me reconozcan, que nuestros objetivos me vean y pierdan la esperanza.

Zaknafein y Arathis Hune intercambiaron miradas dudosas ante esa afirmación, pero simplemente se encogieron de hombros. Ninguno de ellos se sorprendía realmente de cualquier cosa que Jarlaxle pudiera hacer o decir.

—Este y sur, más allá de la gruta de setas gigantes, es donde debemos iniciar nuestra búsqueda, según me han dicho —informó Zaknafein.

—Lo has reducido solo a la mitad del mundo —indicó Arathis Hune.

Zaknafein se encogió de hombros.

—Sin duda, ella está fuera de la ciudad, en plena Infraoscuridad. ¿Hay algún plan mejor?

Jarlaxle se puso a su lado y le pasó a Zaknafein una copa de brandy.

—Pregunta —dijo—: ¿cómo encuentras a un drow?

Zaknafein cogió la copa y bebió un largo trago, pensando en el acertijo solo un momento.

—Respuesta —contestó—: no lo haces. Dejas que el drow te encuentre a ti.

16
La tentación del resurgimiento

—¿Qué son? —preguntó Zaknafein, porque nunca había visto criaturas iguales. Parecían bastante humanas, pero solo alcanzaban la mitad de la altura de un humano de la superficie, y parecían blandas y un poco redondas, incluso después de haber estado retenidas en una prisión drow casi a punto de morir de hambre.

—Halflings —contestó Arathis Hune.

—¿Enanos sin barba?

—No se parecen en nada a los enanos, excepto en la estatura —contestó el teniente de Jarlaxle—. Esos pequeños prefieren la luz del sol y los suaves lujos del mundo de la superficie, no las cuevas de la Infraoscuridad superior ni los túneles de la inferior.

—Entonces, ¿por qué están aquí?

—Le dijimos a Aunrae Nasadra que necesitábamos un cebo. Nos ha traído cebos.

Zaknafein miró a la carnada viva, cinco criaturas de triste aspecto, encadenadas juntas y moviéndose nerviosas. Le parecían niños, excepto por el vello facial que notó en dos de ellos, mientras que el quinto tenía claramente la forma de una mujer adulta, si bien no la altura.

El maestro de armas hizo una mueca, no demasiado convencido con esa solución. No tenía ninguna afinidad con los halflings, ya que acababa de enterarse de que existían, pero era evidente que esa no era ninguna banda de pícaros o guerreros atrapados por sus crímenes, únicamente víctimas desafortunadas. A ese grupo de pobre gente los dejarían allí solos para que fueran presa de Sheeva y su cortejo. Los miró a la cara, a los ojos, y vio su miedo y desesperación, y, por un instante, compartió un poco de eso con ellos.

Quiso decir algo, pero en ese momento Jarlaxle se acercó, con un disco mágico flotando tras él que cargaba algo bajo una sencilla sábana blanca.

—Sheeva no ha abandonado su deseo de mantenerse en su Casa —explicó—. Está buscando algún modo de conseguir el favor de Ched Nasad, de que la protejan de Baenre y de aquellos en la Ciudad de las Telarañas Resplandecientes que la consideran un peligro para la integridad de su orden —cogió la sábana y la retiró para dejar al descubierto una magnifica estatua de una araña cubierta de pedrería.

—Es una copia de una de las que adornan la mesa del consejo regente de Ched Nasad —explicó—. Se han filtrado susurros desde la ciudad de que una banda de diminutos ladrones procedente de la superficie ha huido con ella.

—¿Crees que eso atraerá a Sheeva? —preguntó Zaknafein, con un tono que revelaba su escepticismo.

—La tentación del resurgimiento —contestó Jarlaxle—. No hay nada que la antigua matrona desee más que regresar al trono del que ha sido depuesta. Rescatar esto de las manos de estos temibles salteadores halfling será la invitación a Sheeva para regresar al consejo regente. Excepto que, claro, eso no va a ser así.

—Parece mucho lío. ¿No podemos ir simplemente a cazarla y acabar de una vez?

—¿Cómo encuentras a un drow? —le recordó Jarlaxle.

Zaknafein no tuvo respuesta. Miró a los prisioneros y suspiró, pensando ya cómo podría protegerlos adecuadamente si Sheeva iba a cazarlos.

—Salteadores que no saltan dos palmos del suelo —masculló con una inevitable risita.

Al fondo de un bosquecillo de setas gigantes, en un pequeño recodo protegido de la luz de las luciérnagas del techo de la caverna principal, los cinco halflings se hallaban sentados alrededor de una hoguera casi sin llama y oculta, comiendo lo que Jarlaxle les había proporcionado: una comida realmente buena, sin duda, y una a la que los hambrientos prisioneros no trataron de resistirse. Detrás de ellos, en lo llano, se hallaba la araña de piedra sobre una repisa natural, a plena vista de cualquiera que se encontrara casualmente con la banda.

Al costado de ese recodo, una oscura grieta en la pared mostraba la boca casi cerrada de la cámara extradimensional que Jarlaxle había creado con su agujero portátil. Desde el interior, los tres drow hacían turnos para vigilar su cebo: Arathis Hune, que una vez había pescado en las aguas del lago Donigarten, en Menzoberranzan, había apodado Flotador al jefe del grupo de halfling y les había hecho bromas sobre lo pronto que se los zamparían.

Aparte de la crueldad de las bromas del asesino, que le molestaban

bastante, Zaknafein no consideraba que esa estrategia fuera efectiva.

—Te burlas de ellos asegurándoles una muerte cierta, así que ¿qué tienen que perder? —había preguntado cuando se metieron en la cámara extra dimensional ese día, el décimo día en Ched Nasad.

—No pienso demasiado en su pérdida. Pero es una manera de pasar el rato.

—Es más probable que intenten escapar o luchar si sigues provocándolos así —planteó Zaknafein, pensado que tendría más posibilidades de éxito si apelaba a su sentido práctico que a su decencia.

Pero Arathis Hune solo se encogió de hombros, como si ninguna de las dos posibilidades le importaran, y se metió en el agujero.

Zaknafein miró a Jarlaxle en busca de apoyo, pero el jefe mercenario no quería tomar parte en su creciente discusión. Tenían una misión, solo una, y era una que más les valía completar con éxito, les había recordado Jarlaxle.

Como a Arathis Hune, nada más parecía importarle.

Pero sí le importaba a Zaknafein.

Pensaba en eso cuando le tocó su turno junto a la entrada, mientras observaba a los halflings reunidos en su campamento improvisado. La Casa Simfray había sido solo una casa menor, con pocos siervos aparte de un puñado de goblins, así que Zaknafein nunca había estado en contacto con muchos esclavos, y sin duda con ninguno como esos. Los goblins era criaturas totalmente miserables, sin ninguna cualidad positiva que Zaknafein pudiera haber visto. Le parecía que toda su existencia se basaba en planear desgracias y destrucción, incluso entre ellos.

Aun así, verlos esclavizados nunca había acabado de agradar al maestro de armas. Zaknafein sabía, al mirar a los halflings y verlos con sus ojos cargados de miedo, pero ver también sus risas y las muchas palabras intercambiadas que parecían reconfortarles, que esas criaturas no eran como los goblins, en absoluto.

Sin embargo, ahí estaban, un cebo que colgaba ante terribles enemigos con terribles intenciones, que seguramente los asesinarían antes de que los tres vigilantes pudieran detenerlos.

Y a sus dos compañeros les importaba un comino.

Uno de los halflings se levantó y caminó un poco, estirando los brazos. Bostezó y volvió a sentarse, pero más hacia el lado y contra la pared del recodo.

Zaknafein miró hacia el otro lado y vio también a la halfling estriada sobre el suelo, aparentemente dormida. Cuando volvió a mirar al que había estado paseando, este también ya estaba

tranquilamente acurrucado y medio dormido.

Jarlaxle le había dicho que esa raza era muy buena en dos cosas: comer y dormir, y en ese momento le hubiera resultado difícil contradecirlo. En cuestión de segundos, dos de ellos parecían profundamente dormidos y los otros tres estaban sentados ahí, al parecer, absortos en su comida.

La cuestión era que estaban sentados demasiado quietos, pero Zaknafein no se había fijado antes en eso, y de pronto se dio cuenta de que ya no oía el chisporroteo de la pequeña hoguera. El fuego seguía ahí, pero no podía oírlo.

El maestro de armas tragó aire y se dio la vuelta para agitar la mano ante sus compañeros.

—¡Han llegado! —les dijo con los dedos.

Zaknafein se volvió, ansioso por saltar fuera, pero Jarlaxle lo cogió del hombro.

—¡Paciencia! —le signó.

—¿Paciencia? —replicó Zaknafein, casi en voz alta por su desagrado. Su paciencia podía acabar en cinco cuellos cortados.

—Siete —le recordaron los dedos de Jarlaxle, porque, por lo que sabían a través de los testigos de la Casa Zauvirr, Sheeva había huido de la ciudad con media docena de leales seguidores.

Ante ellos aparecieron un par de guerreros drow, los dos con las espadas desenvainadas, moviéndose cautelosamente dentro de círculo de luz de la hoguera.

Los halflings que estaban sentados no se movieron; los que estaban dormidos no se despertaron.

El primer drow que avanzaba entre ellos golpeó a un halfling en un costado de la cabeza. Su compañero fue más lejos y apuñaló en el hombro a otro halfling sentado; no profundamente, pero lo suficiente para que el halfling no pudiera fingir su inmovilidad.

Zaknafein conocía ese insidioso conjuro de las sacerdotisas. Eran muy conscientes de lo que los rodeaba, muy conscientes del daño que les infligían, pero incapaces de gritar de dolor o de protesta.

Hizo todo lo que pudo para no salir corriendo del agujero y probar su suerte.

Otro par de drow se hizo visible, un hombre y una mujer, ambos elegantemente vestidos. Sheeva Zauvirr había huido con su hija y su hijo, según les habían dicho, y Zaknafein supuso que esos dos eran la noble progenie. La mujer hacía signos en el silencioso lenguaje de manos, pero a esa distancia Zaknafein no pudo distinguir todas las palabras.

Miró a Jarlaxle y vio que el jefe mercenario había sacado un objeto

curioso, algún tipo de anteojo, y miraba a través de él la escena que se desarrollaba ante ellos, repitiendo los signos de la sacerdotisa.

—¿Cómo pueden haber escapado, y con esto? —signó la hija de la Casa Zauvirr, y avisó a su grupo de que tomaran todas las precauciones posibles.

—Sus precauciones no incluyen la posibilidad de nuestra presencia —indicó rápidamente Zaknafein a sus compañeros, ansioso por lanzarse a la lucha.

«Claro que lo está», pensó Jarlaxle. Había una sacerdotisa de Lloth ahí fuera. Tenerla en el punto de mira de Zaknafein era como poner un becerro herido de rothé en el camino de una bestia desplazadora.

Jarlaxle se apartó de la abertura, guardó su anteojo y signó una palabra a su equipo: «¡Furiosamente!».

Zaknafein salió como una exhalación del agujero extradimensional, corriendo, como era de esperar, directamente hacia la sacerdotisa. El guerrero que creían que era el noble hijo de Sheeva lo interceptó y le lanzó una estocada. Pero Zaknafein saltó hacia el lado exterior del golpe, con la espada derecha hacia abajo, y desplazó la espada derecha enemiga de un revés.

El noble drow intentó contratacar lanzando otra estocada por debajo del bloqueo con su espada izquierda, pero Zaknafein había visto ese movimiento, bastante corriente, muchas veces antes, y estaba preparado. Paró la estocada con su espada izquierda, y alzó la espada de su oponente antes de que este hubiera retirado el otro brazo, que tenía extendido.

Al cortarse con su propia espada, el guerrero Zauvirr lanzó un chillido y trató de apartarse hacia su izquierda, pero Zaknafein fue con él y le alcanzó en el muslo con una estocada y luego otra.

El hijo de Sheeva cayó al suelo mientras invocaba un globo de oscuridad en un acto desesperado para evitar que lo mataran.

Pero, de todas maneras, Zaknafein ya no tenía más interés en él y se acercaba a la hija de Sheeva, una sacerdotisa de la vil Reina Araña.

Su ansiada presa.

Arathis Hune, a la derecha y detrás de Zaknafein, fue hacia los halflings y el par de drow que rondaban alrededor de las criaturas inmovilizadas. El asesino llegó haciendo rodar sus dos espadas. Entonces, tres espadas y una ballesta de mano se alzaron contra él.

Lanzó una espada al aire, aceptó el pinchazo de la saeta de la ballesta, porque hacía mucho tiempo que había entrenado su cuerpo para resistir el veneno somnífero de los drow, y alzó su propia ballesta, una considerablemente más grande que la diminuta arma que

le había disparado.

No había veneno en la saeta de Arathis Hune esta vez.

No hacía falta.

Y ya solo hubo una espada y una ballesta vacía frente a Arathis Hune, mientras este recogía su espada en la caída. Atacó con una floritura y furiosamente, como Jarlaxle había ordenado, con las dos espadas cortando por todas partes alrededor del guerrero, agobiándolo, sin darle un respiro. El guerrero Zauvirr se movía y se volvía con tal locura para evitar una muerte súbita que ni pensó en sacar su segunda espada.

Pareció una ironía adecuada que el guerrero se tropezara con un halfling caído y se fuera hacia atrás. Ejecutó una voltereta inversa, claro, y consiguió sacar incluso la segunda espada mientras lo hacía, pero Arathis Hune fue más rápido y lo esperó en un punto que el guerrero no podía defender mientras se incorporaba.

Así que el guerrero Zauvirr tuvo que rodar de nuevo, y luego otra vez, y otra, y otra, con Arathis Hune decidido a agotarlo sin ni siquiera darle un golpe.

A pesar de las instrucciones dadas a sus compañeros, Jarlaxle no salió del espacio extra dimensional con fuego y energía. Salió sigilosamente, y en silencio quitó el agujero de detrás de él y se deslizó a través de las sombras en busca de la presa mayor y más peligrosa, que sabía que estaría cerca.

Invocó sus botas mágicas, para poder avanzar en un absoluto silencio, y también invocó para ellas la esencia de la araña, lo que le dio la habilidad de caminar por las paredes con la misma facilidad que un arácnido.

Pensó que las sombras eran mejores ahí arriba.

Vio otro trío de guerreros drow a la carga, directos contra Zaknafein, que estaba ocupado con la hija de la Matrona Sheeva.

Tenía que confiar en su amigo maestro de armas, se dijo a sí mismo, así que fue por donde los soldados habían llegado y con mucho sigilo, más cerca del techo que del suelo, dobló una esquina hacia el gran corredor.

Ahí estaba ella, Sheeva Zauvirr, sujetando un flagelo de cabezas de serpiente y dándose con una varita contra la pierna, sin duda a punto de provocar alguna catástrofe.

Sorprendido al encontrarla sola, Jarlaxle avanzó aún con más cautela. Empleó su anteojo de nuevo, y giró su tubo exterior y corredizo para «ver un espectro diferente», el de la magia. Como se esperaba, todo el suelo y las paredes alrededor de Sheeva brillaban

con runas y glifos, al igual que la propia mujer.

Que hubiera perdido el favor de las otras matronas de las ciudades no significaba que hubiera perdido el de la Reina Araña; de hecho, dado el gusto de Lloth por el caos, seguramente era todo lo opuesto. Jarlaxle se recordó que Sheeva seguía siendo una suma sacerdotisa, y él ya había tenido que tratar con las salvaguardas y las protecciones de poderosas matronas antes.

Tenía muy pocas ganas de tratar con ellas de nuevo.

Reptó más arriba por la pared, y encontró un recoveco poco profundo para que fuera Sheeva quien fuera hacia él.

Finalmente, ella se movió pero fue deteniéndose a cada paso para oír los ruidos; sonrió cuando un grupo de sus secuaces, que Jarlaxle supuso que debían de ser los último tres en comenzar a luchar, empezaron a decir que su oponente estaba rodeado y debía rendirse.

—Vaya uno —susurró Jarlaxle, recordando las proezas de Zaknafein e intentando mantener su concentración. Sheeva ya no era una matrona, pero eso solo era una distinción política y tenía poco que ver con el poder que pudiera manejar. Podía hacer fracasar su plan con la fuerza de un único conjuro.

Sheeva seguía avanzando cautelosamente; llegó a la esquina y echó un vistazo al otro lado.

Jarlaxle disfrutó con el siseo furioso de Sheeva.

Inmediatamente, la matrona comenzó a salmodiar en una voz baja y grave, cargada de creciente furia.

Jarlaxle tenía que moverse deprisa y actuar, pero aún no estaba seguro de cómo podía intervenir. Ella estaba cubierta de salvaguardas y ningún arma o conjuro que él pudiera lanzar atravesaría esas defensas mágicas con suficiente rapidez.

El mercenario se encogió de hombros y pensó que quizá sí debía moverse rápidamente… y largarse lo más lejos posible.

Tenía un látigo, no la monstruosidad con cabezas de serpiente que llevaba la mayoría de las sumas sacerdotisas, sino uno común, negro y trenzado, que giraba, se torcía y bailaba también como una serpiente en las manos expertas de la sacerdotisa. Zaknafein admiró su maestría y deseó poder responderle de igual modo, pero su látigo había quedado destrozado en la posada. Aun así, se alegraba de conocer bien esa arma tan poco corriente; sabía muchos de los posibles ángulos y tácticas que su oponente podía emplear.

Calculó la inclinación del brazo de ella cuando lo movió para golpearlo, e instantáneamente supo su alcance. Así que se detuvo derrapando y se echó hacia atrás, doblando las rodillas, con lo que el

látigo restalló sobre él mientras se tumbaba bocarriba. Pensaba tocar ligeramente el suelo con los omóplatos, luego volver a subir para cubrir la distancia hasta la sacerdotisa antes de que esta pudiera descargar el látigo otra vez, pero no se trataba de un látigo corriente. Restalló en el aire, como se esperaba, pero la punta dibujó una inesperada línea fina justo por encima de él. Y el golpe hizo más que eso: cortó una línea en el aire, en el propio aire, como si partiera el tejido mismo del Primer Plano Material. A Zaknafein le pareció que el arma no había golpeado el continuo de espacio-tiempo que lo rodeaba, sino un dibujo de esa área, con él dentro, y había rajado el lienzo para mostrar un infierno más allá.

Porque tenía una línea de llamas justo sobre él, tan ardientes que le quemaron los ojos y las cejas; la raja goteó fuego líquido sobre él, como si estuviera sangrando lava.

Zaknafein se cubrió la cara con los brazos y rodó para alejarse de ese infierno descendente. Mientras trataba de recuperar la sensación después del impacto e intentaba comprobar que no estaba ardiendo, se puso de pie rápidamente, y más rápido aún cuando oyó a la sacerdotisa ordenando a unos recién llegados que lo mataran.

El maestro de armas dio un salto para ponerse en pie, de espaldas a la sacerdotisa y a los recién llegados, y por puro instinto llevó las espadas rodando hacia atrás y sobre los hombros, una en un ángulo descendente y la otra hacia el alto techo.

Dio la vuelta hacia la derecha y dejó su espada derecha detrás para detener otro tajo de una espada drow.

Vio a tres enemigos, uno en cada flanco y otro lanzándose directo contra él. Zaknafein no se detuvo ni vaciló, ni siquiera batió una pestaña para encontrar una solución al hecho de estar rodeado.

Sabía muy bien que la única solución era tomar la iniciativa y mantenerla.

Así que eso hizo. En vez de retroceder para evitar quedar entre los tres, actuó al revés y se lanzó directo hacia él drow que tenía delante. Sus espadas iban de derecha a izquierda, hacía abajo y hacia arriba, y la inesperada sorpresa de esa docena de ataques hizo retroceder a su oponente.

Y aún lo desequilibró más con otra sorpresa: tiró una estocada directa con la mano derecha, la echó hacia atrás rápidamente y lanzó la espada como si fuera una pica.

El drow la esquivó con facilidad y una renovada confianza se dibujó en su rostro, pensando que él era el objetivo, pensando que había esquivado un golpe que su oponente consideraba mortal.

Pero su sonrisita desapareció cuando oyó a la sacerdotisa a su

espalda lanzar un grito de asombro y, en ese momento de sorpresa, Zaknafein saltó hacia delante, justo un poco más allá de las espadas que lo atacaban por detrás.

La espada izquierda de Zaknafein dibujó un amplio arco horizontal de derecha a izquierda con el que bloqueó las dos espadas de su enemigo. Pero no acabó el arco, y retrajo la espada hacia abajo y hacia la derecha, poniéndola por debajo de la espada izquierda de su oponente. Entonces, la levantó y dio un paso bajo el brazo levantado, y, en el mismo momento, en un increíble acto de inspiración, con la mano derecha, que tenía vacía, cerró los dedos sobre la mano izquierda de su oponente y le retorció la muñeca. Eso hizo que este soltara la espada, que Zaknafein cogió mientras retrocedía. Entonces alzó la mano derecha hacia atrás y golpeó en la cara a su enemigo con el pomo de su propia espada mientras alzaba la espada izquierda para parar el débil contraataque del drow mientras caía.

Zaknafein se apartó de este guerrero, se volvió y comenzó a dar tajos opuestos con las espadas ante sí, siempre equilibrado, siempre en línea, y al mismo tiempo siempre listo para virar. Se oyeron los chirridos del metal contra el metal mientras dos espadas bloqueaban cuatro, una y otra vez. Con lo que parecía un esfuerzo mínimo, Zaknafein contenía el ataque mientras buscaba el modo de ganar ventaja.

La idea de la ventaja se le fue rápidamente de la cabeza cuando oyó un inquietante sonido a su espalda.

Al parecer, su lanzamiento de espada no había acabado del todo con la sacerdotisa.

Se preguntaba por qué no se había movido. Una suma sacerdotisa, una antigua matrona de una casa drow estaba a punto de invocar sobre él algún tipo de espeluznante destrucción, y él no se había movido.

Entonces, Jarlaxle notó una extraña sensación, una que no le era demasiado familiar.

No estaba huyendo para salvar el pellejo.

—Si no puedes atacar a tu objetivo, ataca a sus compañeros —masculló Jarlaxle en silencio, recordando la que era la primera regla en una emboscada. El problema con esa regla era que no podía ver a ningún otro traidor de la Casa Zauvirr.

Así que eso no le iba a servir.

—Si no puedes atacar a sus compañeros, ataca el campo de batalla —dijo en voz baja, y esta regla sí podía seguirla. Invocó un globo de oscuridad sobre Sheeva; no para envolverla totalmente, sino específicamente para que le fuera por detrás, justo lo suficiente para

obligarla a avanzar.

Al mismo tiempo que creaba la oscuridad, Jarlaxle lanzó su agujero portátil, haciéndolo girar para que se fuera ensanchando con cada rotación hasta caer al suelo ante la sacerdotisa, quien, con suerte, no lo vería hasta que fuera demasiado tarde.

La oscuridad la empujó por la espalda y, con una mirada irritada hacia atrás, Sheeva dio un paso sin fijarse dónde ponía los pies y acabó… ¡en el agujero!

Jarlaxle saltó del muro y corrió por el pasillo para recoger su juguete y asegurarlo. El pozo de tres metros de profundidad era de nuevo un bolsillo extra dimensional y, esta vez, con una drow a la que podía considerar incluso más peligrosa de lo que Zaknafein lo había sido todos esos años atrás.

Pensando en el maestro de armas, corrió a doblar la esquina y vio a Zaknafein en medio de una pelea contra tres soldados Zauvirr. Pero le inquieto más ver también a una sacerdotisa con una espada colgada del costado y un látigo en la mano, que hacía rodar por encima del hombro.

¡Y lo lanzaba contra él!

Jarlaxle esquivó el golpe, pero descubrió las propiedades de ese látigo para cortar el plano de la peor manera, porque a diferencia de Zaknafein, Jarlaxle no vio la lava.

La sintió.

Sobre la cabeza.

Con un aullido de dolor, el jefe mercenario volvió a doblar la esquina, mientras se daba palmas en el intenso ardor en la cabeza.

Zaknafein hizo una mueca cuando oyó el chasquido del látigo y más aún cuando oyó el grito de Jarlaxle. Pero mantuvo la concentración; estaba demasiado ocupado para ir con su amigo.

Esa vez, el conocimiento del arma de la sacerdotisa salvó a Zaknafein, no solo porque reconoció el sonido a su espalda como el susurro del látigo alzándose y girando, sino también porque sabía lo que esa arma era capaz de hacer.

De espaldas a la sacerdotisa y con dos guerreros ante él, tenía que tomar una decisión…, y rápido.

No vaciló, no tenía tiempo ni de considerar conscientemente lo que su entrenamiento exhaustivo les había inculcado a los músculos. Saltó hacia atrás, girando, y salió corriendo. No intentó esquivar el látigo que iba en su dirección, esta vez desde el costado y no por arriba. En vez de eso, corrió hacia el interior de su alcance, como había pensado hacer la primera vez, antes de que le sorprendiera el «talento» de esa

arma.

Mientras lo hacía, los dos guerreros que lo seguían entraron justo en la zona de alcance del látigo.

La raja de la sacerdotisa en el Plano del Fuego pilló en toda la cara a sus esbirros y ambos cayeron, aullando de dolor.

Eso le dio a Zaknafein el tiempo que necesitaba.

Se lanzó al suelo en una voltereta y se levantó con las dos espadas en alto, moviéndose con furia.

Y apuñaló a la sacerdotisa en la barriga…

Le cortó en el lado de una pierna…

En la otra cadera…

Le hizo un tajo debajo de la barbilla.

Cada golpe hacía estallar una luz mágica, una chispa repelente, mientras las salvaguardas de la sacerdotisa hacían su trabajo. Pero cada destello era más tenue que el anterior, porque era evidente no ella no tenía poder suficiente para mantener su protección perpetuamente.

Él la golpeó cinco veces, diez veces. Demasiado cerca para poder usar el látigo, y con el furioso ataque que le impedía lanzar un conjuro, la sacerdotisa tuvo que recurrir a su otra arma, y trató de ralentizar el impulso de Zaknafein con una maza de poder mágico.

Era muy hábil con ella; podía derrotar a la mayoría de los varones drow en un combate.

Pero Zaknafein no era la mayoría de los drow y, mucho menos, la mayoría de los varones.

Sí que estuvo a punto de parar uno de la siguiente docena de ataques de Zaknafein, pero sus salvaguardas se agotaron en medio de ese ataque, y estaba demasiado herida, demasiado dolorida, demasiado rajada para intentar detener la siguiente lluvia de golpes.

Zaknafein siguió atacando hasta hacerla pedazos, concentrado solo en el acto de destrucción que le estaba dirigiendo a la sacerdotisa. Además, no tenía nada de lo que preocuparse, porque el soldado que había golpeado con el pomo de la espada seguía en el suelo, retorciéndose. El segundo del trío también seguía caído, e hilillos de humo se alzaban de su ropa mientras que con temblorosos dedos intentaban alcanzar la saeta de ballesta que tenía clavada en la espalda. El tercero había girado, había dejado caer las armas y tenía las manos en alto. Se rendía ante la ballesta de Arathis Hune.

Esos tres poco le importaban al maestro de armas. Lo único que retenía su atención era la vil sirvienta de Lloth que tenía ante sí. La sacerdotisa finalmente se desplomó sobre el suelo, dando un grito ahogado con los últimos alientos de vida y con los ojos muy abiertos

ante el hecho de que estaba pasando hacia el reino inferior.

Zaknafein podría haberla atravesado y acabar con ese horror.

En vez de eso, le escupió y luego limpió las espadas en sus vestiduras.

—Disfruta del abrazo de tu diosa.

17
El poder de la conciencia

Para cuando Jarlaxle llegó caminado desde la esquina, la lucha había acabado y sus socios eran los únicos que permanecían en pie; al menos, de pie y moviéndose todavía, porque un par de halflings seguían donde habían estado completamente paralizados, aún bajo la sujeción del conjuro debilitante de la sacerdotisa.

Con un pensamiento, Jarlaxle hizo que sus botas mágicas repicaran sobre el suelo y se paseó como si nada.

—Qué amable por tu parte unirte a nosotros —le saludó Zaknafein, aunque no se volvió para mirar a su amigo. Estaba flexionándose los dedos de la mano que había estrellado contra el rostro de un enemigo.

—Bueno, había que ocuparse de la matrona —contestó el mercenario.

—¿Y dónde es…? —comenzó a preguntar Zaknafein, pero se calló de golpe al ver la expresión de asombro de Arathis Hune, que miraba frente a él, al jefe mercenario.

—Lejos, en otra dimensión, y muy cerca —contestó Jarlaxle, y alzó el pequeño círculo de tela negra.

Zaknafein se volvió.

—¿Otra vez el pelo? —preguntó, medio bufando.

Y a pesar de la masacre que lo rodeaba, a pesar de la inquietud por los esclavos halfling, a pesar de la sangre que le cubría las manos y las espadas, tuvo que esforzarse por no soltar una carcajada. Porque Jarlaxle tenía un aspecto ridículo, con todas las pequeñas puntas ennegrecidas (sin duda por la grasa que había usado por pura vanidad) e hilillos de humo flotándole por encima. Aunque podría haber sido humo saliéndole de las orejas, en vista de la alegría que Jarlaxle estaba mostrando. Era evidente que las quemaduras de la cabeza le resultaban bastante incómodas.

—Cállate —dijo.

—Quizá los dioses te están diciendo que no les gusta tu peinado —

soltó Zaknafein, de todos modos.

—¡Cállate!

—Pareces muy elegante…, o al menos útil, como una antorcha que espera a que la vuelvan a encender.

Jarlaxle frunció el ceño, y Zaknafein rio aún más.

Pero, a su espalda, Arathis Hune no se reía.

—Tu juguetito no la retendrá —advirtió—. Conseguirá disipar la magia el tiempo suficiente para escapar.

Jarlaxle lo miró, luego miró el trozo de tela y luego otra vez a Hune. Encogiéndose de hombros, lanzó la tela rodando en el aire, más y más arriba, hasta que pegó al techo y se quedó allí, abierta.

La Matrona Sheeva cayó desde lo alto, con la cabeza por delante. Sacudió los brazos y, predeciblemente, quiso ir a tocar el emblema de su casa para activar un conjuro de levitación.

Pero Jarlaxle se le adelantó; sacó una varita y le lanzó un pegote de pasta viscosa, con perfecto atino, que alcanzó a la sacerdotisa en el torso y le impidió mover las manos.

Cayó, cabeza abajo, casi diez metros, hasta estrellarse contra el suelo de piedra.

Se había protegido contra la magia evocativa, contra el fuego, el frío y los rayos, contra flechas y saetas, contra armas afiladas y romas.

Pero no contra una caída.

Sí, sus conjuros de protección absorbieron el impacto inicial, por lo que el cráneo no se le hizo pedazos, pero poco pudieron hacer cuando el cuello se le dobló demasiado rápido hacia un lado y el hueso protestó con un ruido seco y resonante.

Jarlaxle, Arathis Hune y el guerrero Zauvirr que no se retorcía en el suelo hicieron una mueca de dolor ante el desagradable sonido del cuello de Sheeva al romperse.

Pero no Zaknafein, porque esa era una suma sacerdotisa de la Reina Araña. Matar a su hija había sido satisfactorio, pero verla morir a ella era aún mejor. Se acercó tranquilamente para cortarle el cuello a Sheeva y asegurarse de que muriera, pero su hoja no penetró. ¡Las sacerdotisas y sus protecciones!

—Recoge el premio —le dijo Jarlaxle a Zaknafein mientras iba más allá, a mirar a los heridos guerreros Zauvirr capturados.

Zaknafein se encogió de hombros; se acercó a la matrona caída e hizo rodar la espada mientras se preparaba para el siguiente golpe. Sin embargo, se detuvo y primero le dio una patada para ver si se movía. Ella lo hizo, pero fue solo un borboteo.

Bien, pensó Zaknafein, porque quería que ella lo viera.

Y bajó la espada para darle un fuerte tajo a la agonizante Sheeva,

pero, de nuevo, las defensas mágicas destellaron y desviaron el golpe.

—¿Cuántas más tienes, sacerdotisa de mierda? —masculló Zaknafein, golpeando con la espada una y otra vez, usando y gastando cada vez más salvaguardas. Al tercer tajo, le hizo sangre en el cuello, así que siguió más deprisa, y con cada asqueroso corte llegaba un poco más adentro.

Sheeva borboteó de nuevo, más de una vez, y Zaknafein supo que estaba sintiendo el dolor y que se daba cuenta con horror de que su vida se estaba acabando.

Eso lo hacía feliz. Algunos consideraban a Zaknafein un drow con consciencia y generosidad y, sin duda, lo era en la mayoría de los casos. Pero nunca con las matronas de la Reina Araña.

—Baja las manos —oyó decir a Arathis Hune, y cuando su siguiente tajo le separó a Sheeva la cabeza del cuello, se volvió para mirar a su compañero de Bregan D'aerthe.

Uno de los guerreros en el suelo había dejado de menearse, pero parecía vivo. El otro, al que Zaknafein había golpeado en la cara, había rodado sobre el vientre y se apoyaba en las manos, como si tratara de levantarse.

El tercero, al que estaba hablando Arathis Hune, se hallaba de rodillas, con las manos en alto.

—No te vamos a matar —continuó Arathis Hune—. Al menos, no ahora. De hecho, puede que en este momento tengas una buena oportunidad. Eres un renegado sin casa, un fugitivo de Ched Nasad y de la nueva jerarquía de tu propia casa. Parece como que vosotros dos… o tres, si ese vive…, tenéis pocas opciones. Sin embargo, ya te digo que Jarlaxle tiene un carácter generoso.

—¿Para unirnos a él? —preguntó el drow Zauvirr, escéptico—. ¿Confiaría en nosotros?

—No confiar en ti implicaría que teme que le puedas hacer daño —intervino Zaknafein, burlándose descaradamente—, y no puedes.

—Ve a cuidar a tus compañeros —le dijo Arathis Hune al soldado Zauvirr. El renegado se giró y envainó una de sus espadas, pero se quedó con la otra en la mano mientras iba hacia los halfling, varios de los cuales comenzaban a moverse a medida que el conjuro mágico iba perdiendo fuerza.

Ellos vieron al renegado asesino acercándoseles. No tenían a donde huir, así que se acurrucaron, esperando morir.

Se acurrucaron aún más cuando Zaknafein se acercó corriendo hacia ellos, pero se detuvo no lejos del grupo y se volvió hacia Arathis Hune.

—¿De qué vas? —le preguntó.

—¿Qué quieres decir? —preguntó el renegado.

Zaknafein desenvainó las espadas.

—En serio, ¿de qué vas? Dime tu plan.

—¿Mi plan? —repitió un incrédulo Arathis Hune—. Te diré lo que no está dentro de mis planes. No planeo regresar a Ched Nasad. El trofeo es para la Matrona Baenre y le corresponde a ella, no a nosotros, informar al consejo regente de Ched Nasad de la suerte de Sheeva.

—Estoy de acuerdo.

—Tampoco planeo pasarme siete semanas recorriendo los pasillos de la Infraoscuridad con estos pobres detrás de mí.

—Pues déjalos que se vayan —propuso Zaknafein.

—¿Para que nos maten mientras dormimos?

—Eso no te lo crees ni tú.

Arathis Hune resopló despectivo.

—Y tú no te crees que dejarlos marchar de aquí hacia la Infraoscuridad abierta sería clemente —repuso, con una carcajada—. Les daré una muerte rápida, al menos —desenvainó la segunda espada y avanzó.

—No —ordenó Zaknafein, y se puso entre Arathis Hune y los temerosos halflings.

—No esas tonto —le riñó el asesino—. Si les permites que se vayan de aquí, rondarán indefensos por los oscuros túneles hasta que se topen, casi seguro, con alguna horrible muerte. ¿Te parece eso preferible?

—No vas a asesinarlos —aseguró Zaknafein.

—¿Quién habla de asesinato? ¡Son *iblith*, nada más!

Zaknafein negó con la cabeza y se mantuvo firme.

—Apártate de mi camino, Zaknafein Do'Urden.

Zaknafein negó con la cabeza.

—Sirves a Baenre —exigió Arathis Hune.

—Yo cazo con Jarlaxle —le corrigió Zaknafein—. No vas a matar a esos halflings…

—A no ser que te mate a ti primero —le completó la idea Arathis Hune.

—Así es normalmente como va la cosa, sí.

—Entonces, lo haré —prometió Arathis Hune, y le hizo una profunda reverencia; y, mientras se inclinaba, Zaknafein se dio cuenta de que Hune se había vuelto a colocar la ballesta a la espalda y la había recargado, y astutamente disparaba su trampa, tirando de un cordón secreto enganchado al gatillo.

Como si hubiera practicado ese movimiento un millón de veces,

Zaknafein se dejó caer de rodillas y alzó la espada, horizontalmente ante sí, filo arriba. La saeta rozó la espada y salió alta, de manera inofensiva.

—Puedes intentarlo —respondió Zaknafein, que inmediatamente se puso en pie de un salto, justo a tiempo, porque Arathis se había alzado de su falsa reverencia y cargaba, como si supiera que el truco de la ballesta no acabaría con ese maestro de armas.

Zaknafein vio, por la expresión del drow cuando se enzarzaron, que Arathis Hune había esperado herirlo un poco o, al menos, haberlo desequilibrado.

Pero el asesino no tuvo esa suerte. Zaknafein estaba en pie para recibir su ataque, bien apoyado sobre los talones, con la espada ante él totalmente equilibrada, dando un golpe tras otro.

Con un giró cegador y lanzando estocadas, Zaknafein se adelantó sobre los pies, robándole impulso a Arathis Hune, y lo hizo retroceder.

Arathis Hune nunca había tenido el título de maestro de armas, pero podía luchar como uno, sin duda, y rápidamente aceptó y contraatacó el cambio de posición con igual ferocidad y velocidad mientras las espadas se convertían en una mancha de metal tintineante entre ellos.

El asesinó comenzó a formar pequeños círculos con la espada derecha, bloqueando hacia dentro.

Zaknafein se dio cuenta enseguida de que Arathis Hune era zurdo y dejó que unos cuantos de los primeros bloqueos tuvieran éxito, moviendo su espada izquierda por su cuerpo ligeramente. Zaknafein sabía cuál sería el punto de quiebre: cuando su oponente llevara las dos espadas hacia el lado del fondo lo suficiente para lanzar una doble estocada o una estocada izquierda y un tajo derecho, o cualquier combinación que Arathis Hune hubiera perfeccionado.

Mientas las espadas chocaban acercándose a ese punto, Zaknafein pensó en bloquear el bloqueo y lanzar todo su peso detrás de un contragolpe para obligar al oponente a retroceder todo lo posible hacia la derecha.

Algo lo detuvo. Un sutil cambio en los pies de Arathis Hune, quizá, o su expresión, o el modo en que los nudillos se movieron sobre el pomo de la espada.

En vez de ir hacia la izquierda, porque pensó que eso era exactamente lo que Arathis Hune quería, Zaknafein retrocedió, se dejó caer y giró sobre las rodillas; dio toda la vuelta y acabó bajando la espada izquierda hacia la derecha mientras alzaba la derecha rápidamente.

Justo a tiempo y en el ángulo correcto, como vio aliviado; porque

esa espada alzada detuvo no la cuchilla izquierda de Arathis Hune, sino la derecha, que de repente se cruzaba anticipando la vuelta hacia la izquierda de Zaknafein y que ahora, debido al movimiento inesperado de este, no daba a nada más que al aire y luego recibía el bloqueo del maestro de armas, que la alzaba hacia arriba.

Arathis Hune tiró otra contra, un inteligente cambió de ángulo con el que hizo rodar la espada izquierda y que lo llevó a meterla por debajo de su otra arma extendida y por debajo del bloqueo de Zaknafein.

Pero Zaknafein ya había previsto eso también, y aunque su oponente ejecutó esa maniobra con una velocidad cegadora, y sin duda hubiera acabado con un luchador menor, ni se acercó a tocar a Zaknafein. En su lugar, el arma acelerada recibió un fuerte golpe de la espada izquierda de Zaknafein. El impacto envió la espada en un ángulo descendente contra la parte baja de la espada derecha de Zaknafein, que la bloqueó.

Por si ese brillante blocaje no fuera suficiente, Zaknafein fue un poco más lejos. Con un equilibrio asombroso y una fuerza exacta, el maestro de armas mantuvo esa espada alta en su lugar mientras saltaba para ponerse en pie, alzándose con todo excepto el brazo izquierdo, que bloqueaba la otra arma.

La brusquedad y ferocidad de ese movimiento cambió el ángulo de la espada, y siendo demasiado rápido para que Arathis Hune tuviera tiempo de ajustarlo, el potente movimiento de Zaknafein le sacó el arma de la mano.

La podría haber lanzado volando y rodando por el aire, y ese movimiento hubiera dejado libre la ascendente para un repentino molinete exterior y alcanzar a Arathis Hune en su vulnerable flanco derecho.

El renegado lo vio y ya comenzaba a girarse para defenderse.

Pero Zaknafein no tiró la espada, sino que deslizó la suya propia hasta el mango, lo enganchó y la hizo rodar hacia abajo y por afuera con su propia espada para que fuera como una lanza guiada, dirigida al rostro de Arathis Hune.

Este alzó en arco la espada que le quedaba y apartó la otra, pero detrás llegaba la furia de Zaknafein, que cargaba con las dos espadas.

Arathis Hune bloqueó una vez, dos, tres, retrocediendo con cada desvío y aparentemente al borde del desastre.

—Demasiado fácil —masculló Zaknafein en silencio, advirtiéndose a sí mismo, y en lugar de hacer lo obvio e ir hacia delante, el maestro de armas saltó instintivamente hacia un lado. Cuando toco suelo y se giró, estuvo a punto de soltar una carcajada al ver que el listo

renegado había dejado caer abrojos donde él habría ido a pisar.

Sin desanimarse, Arathis Hune fue a por su espada caída, y la recogía justo cuando llegó Zaknafein.

—¿Cuántos trucos más tienes? —preguntó Zaknafein, con una brillante serie de estocadas que lanzaba desde diferentes ángulos, lo que puso a Arathis Hune de nuevo a la defensiva. Su pregunta sonaba claramente como una burla, porque ya estaba resultando evidente para ambos que Arathis Hune no podía superar a Zaknafein espada contra espada.

—Lucho con las herramientas que me dan —respondió Arathis Hune, entrando en un ritmo de bloqueos para mantener lejos las punzadas de Zaknafein—. Me decepcio… —comenzó a añadir el asesino, pero se detuvo, tragó saliva y saltó desesperadamente mientras Zaknafein se tiraba de repente sobre una rodilla y bajaba su arma derecha. Arathis Hune apartó las piernas y esquivó el corte, y bajó su espada derecha a tiempo de interceptar el retorno del revés, luego en diagonal hacia arriba para apartar la segunda arma de Zaknafein, que le iba directa al pecho.

Pero Zaknafein ya había hecho que Arathis Hune bloqueara dos veces con la misma arma y, por necesidad, este tuvo que retroceder el pie izquierdo un poco para mantener la espada por delante.

Era una ventaja que Zaknafein estaba decidido a no dejar pasar; atacó a su oponente siempre por la derecha, obligando a Arathis Hune a mantener ese pie avanzado para que esa única espada hiciera todo el trabajo defensivo.

Sabiendo que lo estaban presionando de forma incómoda, el renegado respondió con una bajada y vuelta, como Zaknafein había hecho antes, al mismo tiempo que invocaba un globo de oscuridad sobre Zaknafein y sobre sí mismo.

Zaknafein, al ver la primera parte de la maniobra justo antes de que la luz desapareciera, no vaciló; se lanzó hacia delante y dio un salto mortal por encima el renegado agachado, y giró mientras caía para quedar justo a la espalda de este.

A mitad de este salto, Zaknafein supo que podía matarlo. Y había supuesto bien: Arathis Hune se había agachado y, como no había alzado ninguna de las espadas para no estorbar su bajada, el drow estaba indefenso.

Sin embargo, justo cuando Zaknafein tocaba tierra, la oscuridad desapareció de repente.

Pensó que lo había hecho Arathis Hune, pero no importaba porque, oscuridad o no, ahí estaba el renegado arrodillado, mirando hacia el otro lado, agitando las espadas hacia arriba y hacia atrás

desesperadamente.

Fútilmente.

Pero no había sido el renegado el que había disipado el globo de oscuridad, sino Jarlaxle. Zaknafein vio al jefe mercenario de nuevo en la esquina de túnel, con dos varitas en alto.

Entonces, la falta de oscuridad mágica se convirtió en una luz mágica, brillante y dolorosa.

Zaknafein rugió y siguió adelante a pesar del doloroso brillo, decidido a acabar lo que estaba haciendo.

Notó una ondulación brillante en el aire frente a él, justo antes de que su espada diera con una barrera invisible, pero tan sólida como un muro de piedra. Frunció el ceño. Dibujó un amplio arco con su otra espada, pensado que podría rodear la defensa mágica, pero ahí también golpeó la misma barrera, una pared de nada.

Arathis Hune, con cara de creer que Jarlaxle había llegado para rescatarle, se puso en pie de un salto y se giró para lanzar una fuerte estocada hacia el rostro de Zaknafein.

Pero su espada también chocó contra el muro invisible que Jarlaxle había alzado entre los dos.

—Ambos me estáis robando —les riñó Jarlaxle—. Y eso es algo que no pienso aceptar.

—¿Robando? —preguntaron Zaknafein y Arathis Hune, al unísono; ambos se miraron a través del muro invisible y fruncieron el ceño.

—Ambos estáis tratando de robarme algo valioso al mataros el uno al otro —explicó Jarlaxle.

—No te perte… —comenzó a protestar Zaknafein.

—Aquí abajo, sí —le interrumpió Jarlaxle rápidamente—. Te garantizo la libertad de tu desgraciada existencia a cambio de tu lealtad. Es un pacto de negocios, nada más. ¡Nunca. Lo. Olvides!

Zaknafein nunca había oído a Jarlaxle hablarle así y no le gustó nada. Miró mal al jefe mercenario, calculando la distancia que lo separaba de Jarlaxle y preguntándose si podía cubrirla antes de que el drow empleara otro de sus muchos trucos.

—No veo sacerdotisas ni magos lanzando conjuros para controlaros la mente, así que ¿alguno de vosotros podría explicarme por qué mis dos valiosos compañeros están intentando con tanto ahínco convertirse en mi único valioso compañero?

—No tolero el asesinato —dijo Zaknafein.

—Este es menos valioso de lo que crees —soltó Arathis Hune al mismo tiempo—. Es un tonto de gran calibre y te traerá… nos traerá muchos problemas.

—Fue Zaknafein quien entró en la Casa Zauvirr cuando nosotros

dos estábamos atrapados —le recordó Jarlaxle.

—Y es Zaknafein quien quiere dejar libres a esos esclavos halfling —protestó Arathis Hune—. ¡Para que nos acuchillen mientras dormimos o vayan en busca de aliados!

Jarlaxle miró fijamente a Arathis Hune durante un momento, digiriendo sus palabras; luego posó una suspicaz mirada en Zaknafein.

—¿Es eso cierto?

—No tolero el asesinato —repitió Zaknafein.

—¿Asesinato? —bufó Arathis Hune—. ¡Son esclavos! *¡Iblith!* ¡Basura de la superficie! Se han condenado a sí mismos entrando en la Infraoscuridad. Les hacemos un favor matándolos rápido.

—No tolero la esclavitud —dijo Zaknafein.

—¡Menzoberranzan está lleno de esclavos! —exclamó Arathis Hune, pero Jarlaxle lo hizo callar alzando la mano.

—Tú asesinas a las sacerdotisas —dijo Jarlaxle, sin llegar a ser una pregunta.

—Las sacerdotisas de Lloth están condenadas por su elección y por las acciones a las que les lleva esa maldita elección —rugió el maestro de armas.

—Sin embargo, te acuestas con una todas las noches —replicó Arathis Hune, y de nuevo, Jarlaxle lo hizo callar alzando una mano, a lo que añadió una mirada muy severa.

La pulla no hizo mella en Zaknafein, como era de esperar. Después de todo, no estaba acostándose con ninguna sacerdotisa de Lloth por su voluntad.

—¿Acaso esos halflings no decidieron su propio destino cuando vinieron a la Infraoscuridad?

—No sabes cómo llegaron aquí —replicó Zaknafein—. ¿Qué es más probable? ¿Que bajaran a un lugar donde casi con seguridad no podrían sobrevivir o que algún tratante de esclavos los capturara en su pueblo y los trajera aquí a la fuerza? No me parecen ninguna banda de aventureros que pudiera haber llegado tan lejos y tan abajo.

—Sea como sea, ¿qué quieres que haga? —preguntó Jarlaxle a Zaknafein, y luego añadió, mirando a Arathis Hune—: ¿Y tú?

—Libéralos —contestó Zaknafein.

—Mátalos —respondió Arathis Hune, al mismo tiempo.

—¿Que los libere para que hagan qué? —preguntó Jarlaxle.

—O, al menos, ¡llevémoslos a Menzoberranzan y vendámoslos! —insistió Arathis Hune.

—No sobrevivirán en estos túneles —continuó Jarlaxle, hablando solo para Zaknafein.

—Entonces, los llevamos de vuelta a su mundo de la superficie y

los liberamos allí —propuso Zaknafein.

Jarlaxle soltó un bufido y Arathis Hune se contuvo…, luego rio abiertamente ante lo que parecía una sugerencia absurda.

—No tenemos tiempo para un desvío así —afirmó Jarlaxle—. Tenemos un trofeo que entregar a la Matrona Baenre.

—Quien no estaría muy contenta si supiera que hemos liberado a valiosos esclavos —añadió Arathis Hune—, esclavos que Jarlaxle podría vender con un buen beneficio.

—Entonces, yo los compraré —dijo Zaknafein.

Eso hizo sonreír a Jarlaxle.

—¡Eres un idiota! —le gritó Arathis Hune, pero Zaknafein ni se molestó en mirarlo. El drow solo podía hablar porque Jarlaxle había evitado que Zaknafein lo matara, así que sus palabras no eran más que las de un fantasma.

—Por mi parte de las ganancias de esa aventura —insistió Zaknafein a Jarlaxle—. Dámelos e indícame el camino a la superficie.

Arathis Hune iba a decir algo, pero Jarlaxle se colocó junto a Zaknafein. Su barrera mágica parecía haberse disipado.

—Ni siquiera sabes cuál puede ser tu parte —le dijo al maestro de armas.

—Suficiente para pagar por unos halflings escuálidos —contestó Zaknafein. Jarlaxle y él se miraron fijamente a los ojos—. He hecho mi papel como se me había pedido.

—Y más, diría yo.

—Entonces, dame esto. Mi parte por los halflings, y muéstrame el camino para pueda dejarlos en libertad adecuadamente.

—¿Y luego?

—Luego regresaré a Menzoberranzan, tan contento con el resultado de esta expedición como lo está Jarlaxle.

Jarlaxle miró a Zaknafein y luego a Arathis Hune.

—¿Nos repartimos su parte?

El renegado rio asintiendo.

—Entonces, quiero una promesa de los dos de que no volveréis a intentar robarme de nuevo. Ya sabéis a qué me refiero.

No hicieron más que un gruñido; sin duda, no se trataba de un compromiso en firme. Pero era casi lo mejor que se podía esperar en la Infraoscuridad, y, por tanto, suficiente para Jarlaxle.

Poco después, Jarlaxle, Arathis Hune y tres antiguos guerreros Zauvirr marchaban de nuevo hacia Menzoberranzan. El jefe mercenario cargaba con la cabeza de la Matrona Sheeva Zauvirr en un saco. Jarlaxle pilló a Arathis Hune mirándolo más de una vez y reconoció el remolino de emociones en la mirada de su teniente. Hasta

ese día, había sido el segundo incuestionable de la pequeña Bregan D'aerthe, pero en ese momento temía que Zaknafein pudiera estar amenazando ese puesto.

Jarlaxle sonrió. Arathis Hune tenía razón y no solo por las proezas de Zaknafein con la espada, sino por su voluntad de acabar la misión incluso cuando parecía que a Jarlaxle y a Arathis Hune los habían dejado fuera de juego.

Muchos en Bregan D'aerthe harían algo similar, aunque, claro, ninguno era tan bueno con la espada como Zaknafein.

Pero no era por eso por lo que Jarlaxle creía que Zaknafein se alzaría a su lado.

Era porque Zaknafein no quería matar a los halflings.

Era porque Zaknafein poseía clemencia.

¿Acaso el propio Jarlaxle hubiera sido lo suficientemente valiente para defender la causa de esa pobre gentecilla?

Por dentro, Jarlaxle sonrió aún más.

Y todavía más cuando Zaknafein entró en el Micónido Supurante, menos de una semana después de que Jarlaxle hubiera entregado la cabeza a la Matrona Baenre y hubiera enseñado sus alojamientos a los tres nuevos soldados de Bregan D'aerthe. El jefe mercenario había ido a ese establecimiento todos los días desde su regreso para esperar y observar.

Ni siquiera trató de contener la sonrisa cuando Zaknafein fue hacia él.

Zaknafein agarró el respaldo de una silla para apartarla de la mesa, pero se detuvo y se lo quedó mirando.

Jarlaxle tardó unos instantes en comprender su confusión, pero luego se pasó la mano por la coronilla, ya completamente sanada y totalmente calva. No se veía ni una cicatriz, ni un bulto, como si la cabeza, perfectamente formada, hubiera sido esculpida por los mejores artistas de Menzoberranzan.

—Me queda bien, ¿no? —preguntó Jarlaxle.

Zaknafein soltó un bufido, suspiró y meneó la cabeza, impotente.

—Mejor que con ese estúpido peinado —admitió mientras cogía la silla—. ¿Puedo sentarme? —añadió como si se le acabara de ocurrir, porque ya estaba sentado.

—Te he guardado esa misma silla —contestó Jarlaxle con gran entusiasmo y su encantadora sonrisa.

Zaknafein suspiró de nuevo.

—Aunque no estaba seguro de si volverías —continuó Jarlaxle—. ¿Soltaste a los halflings?

—Sí, en un túnel superior que daba a la luz del día.

Jarlaxle lo miró con curiosidad y su sonrisa se tornó irónica.

—¿Por qué has vuelto?

Era evidente que la pregunta había pillado desprevenido a Zaknafein, y farfulló un poco antes de contestar.

—¿Y adónde voy a ir?

Jarlaxle asintió y lo dejó estar. Se alegraba de que el maestro de armas hubiera regresado.

Pero también estaba un poco decepcionado.

Zaknafein se quedó pensando en la pregunta de Jarlaxle todo el camino de vuelta a la Casa Do'Urden, y también durante muchos días más. Había visto la luz del sol de la superficie y, aunque le resultaba desagradable a los ojos, que solo conocían las tinieblas de la Infraoscuridad, no podía negar su atractivo.

Había pensado en seguir adelante en la superficie abierta del mundo, en dejar Menzoberranzan a su espalda para siempre.

Pero ¿cómo sería recibido ahí arriba, donde los elfos eran muchos y ninguna raza tenía afinidad con los drow?

Y Malicia iría a por él, lo sabía, y seguramente con el apoyo del consejo regente, porque una herejía así no podía permitirse.

Zaknafein había vuelto a Menzoberranzan sin estar seguro de su elección, sobre todo desde que sospechaba que esa excursión había sido la mejor oportunidad de escapar de la sociedad drow que jamás tendría.

Se temía que habría de lamentar esa decisión el resto de su vida.

Y ese temor acabaría siendo cierto.

Cuarta parte
¿Altruismo?

¿Dónde acaba el yo y comienza el otro, la comunidad?

Parece una pregunta sencilla, incluso evidente, pero he llegado a creer que es, quizá, la investigación más compleja de todas. Y la más urgente, si quiero encontrarle un verdadero significado a mi vida. Además, en un sentido más amplio, esta es la pregunta que definirá el corazón de una sociedad, y posiblemente incluso su duración, de un modo u otro.

Si estuviera caminado y viera a una persona ahogándose en un lago, y tuviera una cuerda que llegara hasta ella, claro que se la tiraría y la arrastraría hasta ponerla a salvo.

Pero este no es un acto de altruismo.

Quizá me llamen héroe por haber salvado a esa persona.

Pero este no es un acto heroico.

No, es simplemente el comportamiento esperado de una persona digna de vivir en una sociedad civilizada, y cualquiera que no se detuviese para ayudar a esa persona en una situación así se merece, como mínimo, ser evitado.

Si estuviera caminando y viera a una persona ahogándose en un lago, pero no tuviera ninguna cuerda, me lanzaría al agua y nadaría para tratar de arrastrar a esa persona hasta ponerla a salvo.

Esto es más altruista e implica un cierto grado de peligro.

¿Sería un héroe, entonces?

Algunos así me llamarían, pero la palabra me parecería vacía. Porque yo habría hecho solo lo que esperaría que mi vecino hiciera por mí si yo fuera la persona que se ahoga.

Eso es lo que hace que la comunidad sea más importante que el individuo.

Supongamos que la persona que se ahoga estuviera en un lago donde se sabe que habita un lucio asesino. Supongamos que esa persona está siendo atacada por esa criatura. Supongamos que el lago estuviera lleno de esos peces que se agitan hambrientos.

¿En qué momento mi intento de rescatarla se convierte en heroico? ¿En qué momento serían mis acciones dignas de hacerme ganar el título de héroe?

¿En qué momento no querría yo que mis vecinos saltaran en esa trampa mortal llena de lucios asesinos para intentar rescatarme?

Porque, sin duda, existe ese momento. Hay uno en que mi responsabilidad hacia la comunidad supera, debe superar, la de la comunidad hacia mí.

Pero ¿cuál?

Es muy probable que solo unos cuantos se hayan parado a pensar en el dilema que planteo, pero la pregunta que formulo es una a la que toda persona se enfrenta en su vida, continuamente. ¿Dónde termina la responsabilidad hacia uno mismo y comienza la más amplia responsabilidad hacia la comunidad?

Si soy un cazador con éxito y lleno mis almacenes para el invierno, ¿es correcto y justo que deje a mi vecino pasar hambre? Si alimentar a mi vecino significa que tengo que racionar mi comida, pasar un invierno de privaciones, pero sin llegar a morir, ¿sigue siendo mi obligación salvar al cazador que no ha tenido éxito?

Me sorprende la gran cantidad de gente que he conocido que diría que no, que acallar los rugidos de su barriga es más importante que la vida de su vecino, y lo justificarían culpando a ese vecino por haber tenido menos éxito con la caza.

De nuevo, es un ejemplo exagerado, pero si hablamos de lo corriente, de las elecciones diarias a las que todos nos enfrentamos en la vida, estas no son menos cruciales. ¿Cuál es tu responsabilidad más allá del yo? ¿Hacia tu pareja, tus hijos, tus hermanos, tus padres, tus primos, tus vecinos, un desconocido?

Creo que esas son las preguntas que te definirán como persona, más que cualquier cosa que puedas hacer.

Las leyes de un reino intentan definir esos límites de responsabilidad en la vida diaria de sus ciudadanos. Por ejemplo, en el pueblo de Lonelywood, en Diez Ciudades, un cazador con éxito debe compartir sus capturas que excedan una comida completa al día, y todo el resto debe ser dividido a partes iguales entre todos los residentes de Lonelywood. Pero en Hoyo de Dougan, otra de las Diez Ciudades del Valle del Viento Helado, los que no consiguen cazar su comida para el invierno muy probablemente mueran de hambre, y los cazadores con éxito pueden defender sus capturas hasta la muerte, incluso si esas son tan numerosas que gran parte de ellas se pudrirán cuando la primavera derrita las cascadas en la tundra.

Nadie en Hoyo de Dougan intenta cambiar esas leyes, o el comportamiento que las acredita. Sin duda, hay gente en Bryn Shander, la población principal de Diez Ciudades, a la que le gustaría ver esos cambios, ya que la gente que pasa hambre en las ciudades de Aguasrojas inevitablemente intenta llegar a las puertas de Bryn Shander.

Yo prefiero Lonelywood, igual que mis compañeros, porque he llegado a considerar la filantropía como algo que causa una gran satisfacción

personal, ¡o incluso puro egoísmo!

En Bryn Shander hay una anciana que recoge los gatos y perros perdidos de la ciudad. Trabaja incansablemente para alimentarlos, limpiarlos, abrazarlos y entrenarlos, e intenta sin cesar encontrarles casa entre los habitantes de la ciudad.

Está tan entregada a su tarea que come poco y duerme menos. Una vez le pregunté por eso, por qué renunciaba a una hora más de sueño para ir a buscar algún animal perdido.

—Cada hora que no trabajo, un animalito podría estar muriendo.

La gente de Bryn Shander cree que está medio loca y, para ser sinceros, yo también me cuestioné su contacto con la realidad y sus prioridades. Hasta que hablé con ella, y entonces me di cuenta de que es uno de los humanos más cuerdos y satisfechos que he tenido el placer de conocer. El calor de su corazón me conmovió y me hizo conocer la sinceridad de su sonrisa. Para ella, eso era su vocación, un modo en el que ella, una débil anciana de escasos medios, trataba de hacer que el mundo fuera un lugar mejor.

He conocido a muy pocos nobles cuyas sonrisas pudieran rivalizar con la suya en sinceridad.

Y, de algún modo, me veo similar a esa anciana, y más después de mi entrenamiento en el monasterio. La mayor lección de ese lugar de profunda enseñanza fue el recordatorio continuo de lo poco que realmente necesito y el modo de pensar para evitar las trampas de la adquisición.

El hombre rico a menudo es poseído por lo que cree poseer.

La mujer rica puede provocar la envida, y mientras que a ella quizá le resulte satisfactorio, es un recurso que puede endurecer el rostro de los que la rodean mucho antes de su muerte.

Hay gente que mide la riqueza en oro.

Otra la mide en las lágrimas de los que la velan a su muerte.

Reconozco y admito que mis preferencias no son universales, ni de cerca, entre la gente que he conocido. A Hoyo de Dougan no le faltan nuevos residentes y cualquier casa que queda vacía por las duras reglas de esa comunidad pronto vuelve a llenarse, sobre todo de gente que se queja de los «diezmos» o los «impuestos», y que está dispuesta a luchar contra cualquiera que les exija una sola pieza de cobre.

«Si no puedes cazar tu comida, no tienes derecho a vivir», es un credo corriente que se repite con severidad por la ciudad y que se recita por todas las orillas del lago llamado Aguasrojas.

Ese es el espectro ético de los seres racionales que desplaza esas demarcaciones entre el yo y la comunidad.

Mi amigo, Bruenor, es uno de los reyes más ricos de la región. Las comunidades enanas conectadas, desde el Valle del Viento Helado hasta la

Marca Argéntea, pasando por Gauntlgrym en los Riscos, han acabado sus guerras cargadas de riqueza y poder, y el propio Bruenor posee un tesoro que provocaría la envidia de la mayoría de los señores de Aguas Profundas.

Entonces, ¿está obligado Bruenor a abrir sus puertas a cualquiera que llegue con cualquier petición? ¿Hasta dónde llega la responsabilidad de alguien que ha ganado tanto? ¿Más allá que la del granjero o la del zapatero? Si un granjero ha ahorrado una docena de monedas de plata y le da una a un pobre que se encuentra en el mercado, ¿debería Bruenor, que tiene un millón de veces esa riqueza, dar una moneda de plata a un millón de necesitados?

¿O debería repartir incluso más que eso porque sus monedas resultan menos importantes para su propia seguridad y salud, una vez ha superado cierta cantidad de riqueza? Como los dragones, los grandes señores del norte poseen montones de tesoros más allá de nada de lo que puedan esperar gastar en toda su vida, o de lo que sus hijos puedan gastar o incluso la generación después de esa. Cogerle una moneda de plata a un hombre que tiene diez les hace menos daño a él y a su familia que cogerle una moneda de cobre a una familia que solo tiene diez cobres. Y cogerle una moneda de oro a una mujer que tiene diez significa menos para el bienestar de su familia que el diezmo impuesto al hombre de las diez monedas de plata.

Y esa regla se mantiene cierta en toda la línea de la riqueza. Cuanto más se tiene, menos se necesita y, una vez todas las necesidades básicas están cubiertas, los lujos resultan redundantes e incluso acaban con la alegría de la compra.

Menzoberranzan no es diferente de Hoyo de Dougan. Nunca hay suficiente oro, gemas y joyas para satisfacer la insaciable avaricia de las matronas. En Menzoberranzan, la riqueza es poder, y el poder lo es todo. Y la riqueza es posición, lo que implica más poder. Porque la posición provoca la envidia, y, para los drow de mi hogar, la envida de los otros se halla entre las mayores alegrías de la vida.

Esa filosofía vital me resulta temeraria.

Un pedigüeño a las puertas de la Casa Baenre encontrará la muerte o la esclavitud.

Un pedigüeño a las puertas de Gauntlgrym encontrará comida caliente y una cama.

Es por esto por lo que el rey Bruenor es mi amigo.

—Drizzt Do'Urden

18
La realidad de la percepción

Tiempo presente, el año del renacer de la raza enana, computo del valle 1488

—¿Estás loco? —le replicó Kimmuriel a Jarlaxle después de la última petición aparentemente absurda del jefe mercenario.

Jarlaxle iba a responderle, pero Kimmuriel alargó la mano y negó con la cabeza.

—No te molestes con palabras —dijo el psiónico—. Ya sé la respuesta.

—Me hieres de verdad, amigo mío.

—Yo te hiero, pero tú vas a conseguir que me maten, sin duda —replicó Kimmuriel.

—Gromph no te va a matar —le aseguró Jarlaxle—. Después de sentir el poder del enjambre ilícido fluyendo a través de él para destruir a Demogorgon, es más probable que te lance conjuros de amor que bolas de fuego.

—Encantador —repuso Kimmuriel, seco.

—Te dará una habitación en la torre.

—¿Para estar rodeado de magos insípidos y sus limitaciones?

Jarlaxle suspiró, reconociendo su derrota.

—De todas formas, mi comentario no es sobre Gromph —continuó Kimmuriel—. Ese juego que me pides que juegue ahora me temo que es con una criatura más peligrosa que el antiguo archimago, y una que tiene menos que ganar si me deja vivir.

—Quizá, pero es crítico, o no te lo pediría. Yvonnel es mucho más de lo que parece, y su mano en todo esto es más larga de lo que comprendemos. Mi instinto me grita eso, y he aprendido a escucharlo.

—¿Crees que es una sirvienta disfrazada? —preguntó Kimmuriel.

Jarlaxle arqueó las cejas.

—Más.

El psiónico tardó un momento en comprender eso.

—¿Lloth? —exclamó—. ¿Crees que Yvonnel es una manifestación de la propia Lloth? ¿Quieres que espíe a Lloth? ¿Estás loco?

—Para responder a tu última pregunta, te seré sincero: posiblemente. En cuanto a la primera, simplemente no lo sé —admitió Jarlaxle—. Pero, en cuanto a la segunda, creo que deberíamos intentar averiguarlo, ¿no crees?

—Creo que nos deberíamos trasladar a la otra punta de Faerûn —contestó Kimmuriel.

—Solo es una ilusión —dijo Drizzt.

Yvonnel sonrió con falsa modestia.

—He pensado que te gustarían —para acentuarlo, parpadeó con ojos que en ese momento eran de un tono violeta, muy parecidos a los de Drizzt y una aberración increíblemente rara entre los drow.

—Son muy bonitos —admitió Drizzt—. Todo en ti es hermoso para cualquiera que te mire. Ese es tu juego, ¿no? Mantienes una ilusión mágica para que quien te mire vea lo que más le guste.

—No —replicó ella—. Ya no. Hubo un tiempo en que jugué a ese juego, como te admití abiertamente. Era una manipulación consciente. Los que me miraban no podían evitar tratarme un poco mejor de lo que tratarían a otra persona, más mundana, y para ellos, menos atractiva. Jugué con la percepción para conseguir ventaja.

—Eso es deshonesto.

—¿Lo es? ¿No juegas con tu reputación para conseguir ventaja? ¿No te ayuda cuando tus oponentes saben que están luchando contra un espadachín legendario? O simplemente por ser drow. Sin duda, es una gran desventaja en ciertos aspectos, pero ¿no crees que muchos de los socios de negocios de Jarlaxle tiene más cuidado debido a su piel y porque temen la que podría ser su venganza?

Drizzt balbuceó en busca de una repuesta.

—Esto es diferente —soltó finalmente.

—No, no lo es —insistió Yvonnel—. ¿No hay noches en las que Catti-brie se pone una ropa especial o se peina de otra manera? ¿No haces tú lo mismo? Así es simplemente como decido mostrarme, mostrarme a todos, y ya no hay una ilusión maleable diferente para cada espectador.

—Pero ¿es tu aspecto natural?

—¿Acaso eso importa?

Drizzt iba a responder, pero sabía que lo había pillado con eso, así que solo se encogió de hombros.

—La gente esculpe su cuerpo, su pelo, su ropa, su maquillaje, ¡todo!, para modificar su apariencia. No he hecho nada diferente —de nuevo sonrió con fingida modestia—. Solo tengo mejores herramientas.

Drizzt rio sin querer. Deseaba encontrar algún pedestal sobre el que poder alzarse, pero no había ninguno. Pensó en su propia vanidad, en cómo trabajaba sus músculos incansablemente todas las mañanas. Sí, la mayor parte era práctica y un deseo de ser un espadachín perfecto, un objetivo para poder poner su habilidad al servicio de un bien mayor. Todo eso era cierto.

Sin embargo, le reportaba un placer personal esculpir esos tersos músculos. ¿Cuántas veces había pillado a Catti-brie espiándolo durante sus ejercicios matutinos, y qué difícil le había resultado no sonreír cuando sabía que ella estaba observándolo desde detrás de un matorral, pero no sabía que él sabía que estaba allí?

—No hace mucho, he tenido que luchar contra eso —le recordó Drizzt, refiriéndose a la aflicción que había sufrido y que le había borrado la línea entre la realidad y la ilusión; una enfermedad de la mente provocada por la debilitación de la Faerzress en la Infraoscuridad.

—Esa era tu locura —coincidió Yvonnel—. ¿Dónde acababa la percepción y comenzaba la realidad? No eras capaz de verlo, así que no podías confiar en que nada de lo que te rodeaba, ni siquiera tus seres queridos, fuera real.

—Y, sin embargo, incluso si no fueran reales, la ilusión, la percepción que tenía de que esos eran realmente mis amigos, los hacía reales. En mi mente y en mi corazón, yacía con Catti-brie.

—La percepción es realidad, Drizzt Do'Urden —afirmó Yvonnel.

—¿No existe la verdad objetiva?

—¡Claro que sí! Pero hasta que se descubra la falsedad, la realidad es lo que percibes que es. No puedes separar las dos sin una revelación. Que intentaras hacer eso era tu locura.

Drizzt pensó en eso durante unos segundos y luego se echó a reír.

—¿Me estás avisando, señora?

—No —contestó Yvonnel, y Drizzt no pudo detectar ninguna falta de sinceridad—. Y ahora te digo que Zaknafein es real. Es el mismo hombre que se sacrificó para que pudieras marcharte de Menzoberranzan y volvió a sacrificarse cuando fue enviado como un monstruo no muerto para matarte. El ser consciente que habita ese cuerpo drow es Zaknafein, tu padre.

Drizzt asintió durante un buen rato, repasando todas las contribuciones de Yvonnel a esa inesperada conversación en Viñas

Sangrantes. Finalmente, paró y miró a la mujer.

—Me gustan tus ojos —admitió, y Yvonnel sonrió.

—¿Puedes verlo? —preguntó Kimmuriel a Jarlaxle, que miraba a través de su parche mágico para tener una auténtica visión de la mujer en la clarividencia del psiónico.

—No hay magia —contestó, negando con la cabeza y con bastante confusión—. Así es como Yvonnel ahora se presenta. Su auténtica imagen.

—Pero una imagen alterada por la magia, como ha admitido en relación con sus ojos —añadió Kimmuriel.

Eso hizo que su compañero volviera a encogerse de hombros.

—Ha elegido su apariencia y se ha hecho así, pero, al menos, la ilusión continua, que la mostraba diferente a los distintos espectadores, ya no está.

—¿Crees que eso es importante?

Jarlaxle pensó un momento, pero luego asintió.

—No sé por qué —admitió—. Pero ahora parece ser más verdadera, más real, más…

—Más.

—Sí. Quizá esa sea la mejor palabra para describirla. Y tiene sentido, dada su decisión de dejar Menzoberranzan y venir aquí. Allí podría haber sido la madre matrona. Después de salvar la ciudad de Demogorgon, nadie, y sin duda no esa patética Quenthel, se habría atrevido a alzarse contra ella. Podría haber vivido como una diosa, y sin embargo, aquí está, con nosotros.

Kimmuriel no le discutió eso. Miró hacia atrás, luego movió la barbilla para llamar la atención de Jarlaxle sobre la imagen.

—Lo deja —dijo el psiónico.

Jarlaxle se sacó el sombrero en agradecimiento a los extraordinarios poderes de Kimmuriel.

—Haremos bien en enterarnos de las maniobras de las casas drow con respecto a todo esto —indicó Jarlaxle.

—¿No ha sido por eso que has enviado a Zaknafein?

—Para averiguar los asuntos de la Casa Hunzrin en Aguas Profundas, sí. Porque me pregunto si es más que una coincidencia lo que los trae ahora a nuestra región en particular, en este momento en concreto.

—Los grandes poderes de Menzoberranzan no volverán en estos momentos, no después del enfrentamiento entre Drizzt y el avatar de Lloth en los túneles de las Tierras del Heliotropo, y menos aún después de la destrucción de Demogorgon a través de Drizzt como

instrumento, a la vista de toda la ciudad. Dejarán en paz a Drizzt. No van a venir a por él ahora, y, si lo hicieran, ¿no emplearían simplemente a esta criatura Yvonnel para conseguir lo que pretenden?

—Es más complicado que eso.

—¿No lo es siempre? —preguntó Kimmuriel, brusco.

—Justo como le gusta a Lloth —dijo Jarlaxle—. Y sí, tienes razón en lo de que la ciudad no hará nada en estos momentos. Pero hay matronas oportunistas que buscan conseguir ventaja. Siempre. Con todo lo que ha ocurrido, con Drizzt, con Zaknafein, con nuestras crecientes alianzas aquí, algunas pueden ver una oportunidad para ascender.

—No Baenre —repuso Kimmuriel—. No ahora; al menos, no en el modo que temes. Yvonnel es Baenre, igual que Gromph, y él visita…

—Ya sabes de quién hablo —le interrumpió Jarlaxle—. Y así ya sabes cuál es tu siguiente tarea.

—¿Tarea? Hablas de mí como si fuera tu siervo.

—Nada de siervo. Pero podemos estar de acuerdo en que tienes una reunión, ¿no?

—Ash'ala Melarn —admitió Kimmuriel—. Se va a reunir pronto con la Matrona Zeerith Do'Urden, según se me ha dicho, para decidir si la antigua relación entre la Casa Melarn y la Casa Xorlarrin, que ahora es la Casa Do'Urden, puede arreglarse. Me encontraré con ella en algún pasillo tranquilo después de que se reúna con la Matrona Zeerith.

—En un espacio donde ella no pueda ser detectada —le corrigió Jarlaxle—. En una dimensión de tu propia creación donde sea imposible que otros puedan oír nada. Así de importante es.

Kimmuriel asintió.

—Se lo preguntaré a Ash'ala con extrema privacidad.

Jarlaxle inclinó su sombrero de nuevo y se apresuró a salir de Doce Manos, la taberna, posada y establo de Viñas Sangrantes. Alcanzó a Yvonnel en el exterior de la casita de Drizzt, en el patio de la villa de Regis y Donnola.

—¿Qué tal ha ido tu seducción? —le preguntó, acercándose.

Yvonnel inclinó la cabeza y lo miró con curiosidad.

—Todo esto va de eso, ¿no? —insistió él, caminando junto a la joven drow, de innegable belleza.

—¿Todo qué?

—Bueno, pues tu apariencia. ¡Esos ojos!

—No voy a negar el simbolismo de mi elección.

—¿O que le gusten a Drizzt? —comentó Jarlaxle, irónicamente.

Yvonnel soltó una risita y le ofreció un coqueto gesto de hombros.

—¿Y el regreso de Zaknafein? —preguntó Jarlaxle, con una voz de repente baja y seria.

—¿Qué pasa con eso? —repuso Yvonnel, que pareció genuinamente sorprendida; pero, claro, Jarlaxle sabía que ella era muy buena en esa clase de disimulos, tanto como su tocaya, la madre de Jarlaxle.

—¿Eso no le ha gustado a Drizzt?

—No me des rodeos, tío —dijo la hija de Gromph, y Jarlaxle se tensó ante la clara admisión de su conexión familiar.

—Muy bien, entonces. Tú lo has devuelto a la vida.

Yvonnel soltó un bufido.

—No sé cómo lo has hecho, pero lo has hecho, y todo eso parece un juego muy retorcido para seducir a Drizzt —le acusó—. Oíste a Drizzt decirle a Lloth que, si se mereciera su veneración, ella habría devuelto a Zaknafein sin que se lo pidiera —le miró la mano y le recordó—. No se te pidió.

—¿Crees que quiero que Drizzt me venere?

—Que te ame, entonces.

Yvonnel se encogió de hombros, pero no movió la cabeza para negarlo.

—Un elfo oscuro tiene una larga vida. Una humana, no tanto.

—Y menos aún si la mata un enemigo.

Yvonnel se detuvo y se giró para mirar a Jarlaxle directamente y, cuando él se plantó ante ella, lo abofeteó.

—No soy la enemiga de Catti-brie ni ella es la mía —dijo con los dientes apretados—. No le arrebataría a Drizzt su esposa, su amor, incluso si lo fuera.

—Pero no niegas que él te intriga.

—No.

Lo admitió con total sencillez, sin la menor vacilación o vergüenza.

—Y por eso el regreso de Zaknafein —razonó Jarlaxle.

—No paras de decirlo, pero sé que no tienes ninguna prueba, porque no existe ninguna —volvió a encogerse de hombros—. Zaknafein ha regresado por intervención divina, al parecer, y yo no soy ninguna deidad. Mira a Mielikki, que devolvió a Drizzt sus Compañeros del Hall.

—Eso lo planeó Mielikki desde el principio.

—Entonces, mira a Lloth —repuso Yvonnel—. Aunque Mielikki aún podía ser el catalizador.

—¿Por qué? —preguntó Jarlaxle, realmente perdido—. ¿Crees esa tontería de que Drizzt la cambiará? Eso fue lo que me dijiste cuando anunciaste el regreso de Zaknafein, ¿no? Que Drizzt cree que puede

cambiarla. ¿Es eso…?

—Quizá los dioses sean dioses porque pueden ver mejor el futuro para entender las ramificaciones de las acciones del presente —le interrumpió Yvonnel—. Y, por tanto, no erran por falta de visión. He pensado mucho en esto; estoy equipada de un modo único para esta pregunta en particular. Creo, y me parece razonable, que Lloth comprende la inevitabilidad de nuestra revolución, Jarlaxle, y que entiende que no la puede detener.

—¿Inevitabilidad? —repitió Jarlaxle—. Me gustaría compartir tu seguridad.

—Los cambios han comenzado en Menzoberranzan. Estarán ahí siempre, tanto si avanzan como si no. Lloth lo sabe, y también sabe que tu papel en todo esto ha sido enorme.

—Por favor, no le digas eso a nadie —repuso Jarlaxle, y no bromeaba del todo. Lo último que quería era ver su propio reflejo en los ojos de araña de Lloth.

—Tu ciudad de Luskan es una seria amenaza al viejo orden —afirmó Yvonnel—. La palabra más poderosa en el idioma drow es *iblith*. La denigración de las razas que son diferentes, del otro, es el núcleo de la arrogancia drow, y la arrogancia drow está enraizada en el poder y la crueldad de la Reina Araña. Pero piensa en lo que tú has conseguido en la Ciudad de la Velas, Jarlaxle.

—La controlo desde la sombra, a través de un capitán supremo drow que se disfraza de humano —protestó Jarlaxle—. Eso no es un truco nuevo para los emisarios de Menzoberranzan.

Yvonnel se rio de él.

—Estás hablando del pasado. En Luskan, los drow se mezclan abiertamente con los habitantes de la superficie, incluso con los poderosos. En la nueva Torre de Huéspedes del Arcano, Gromph Baenre, el antiguo archimago de Menzoberranzan, estudia junto a Penelope Harpell y los señores de Netheril, y muchos otros magos de gran poder de otras razas. El único que cree que el disfraz de Beniago como gran capitán Kurth permanece intacto eres tú, al parecer. Toda la corte del rey Bruenor y la mayor parte de esta ciudad conoce el verdadero poder en Luskan, al igual que los halflings de este hermoso pueblo.

—¿Y eso? ¿Qué grave amenaza…?

—Porque Lloth sabe, como tú, que la familiaridad no crea el desprecio entre las razas que razonan. No, lo que hace es borrar los prejuicios. La mayor herejía de Drizzt Do'Urden no fue marcharse de Menzoberranzan, sino conseguir ser bien recibido en Luna Plateada y en Aguas Profundas. Eso es lo que realmente amenaza a Lloth. ¿Cómo

va a tener satisfechos a sus esbirros en la Infraoscuridad si existe un mundo accesible para ellos que no está hecho de oscuridad, odio y matanzas?

—No mató a Drizzt —le recordó Jarlaxle—. Lo hubiera arreglado fácilmente.

—No tan fácil, no. Porque ella sabía lo que eso acarrearía. El símbolo de Drizzt Do'Urden se haría más fuerte con el martirio. No mató a Drizzt porque temía lo que eso ocasionaría.

—¿Así que hizo volver a Zaknafein?

Yvonnel se encogió de hombros de nuevo, con una expresión de total desconcierto, y Jarlaxle solo pudo asentir e intentar suponer. Si realmente era Lloth la que había devuelto Zaknafein a Drizzt, ¿era esa la manera de la diosa de admitir lo inevitable?, ¿o de tratar de conservar a sus seguidores (porque ¿qué es un dios sin ellos?), en un ataque preventivo de amabilidad y contrición?

—¡No puede ser! —soltó, incapaz de que su mente diera tal salto.

—Pues eso es lo que parece ser —insistió Yvonnel—. Sobre todo, a mí, y creo que soy mejor para juzgar esa situación en particular que tú.

Eso desconcertó a Jarlaxle, porque se enorgullecía de su capacidad para evaluar y comprender los ritmos del mundo que lo rodeaban.

Yvonnel se encogió de hombros una vez más ante esa expresión de asombro.

—He llegado a ver el propio tiempo de una manera diferente —explicó ella, y soltó una risita de auto menosprecio—. Mis recuerdos son más viejos que mi cuerpo y mi consciencia, ¡varios milenios! No puedes entender lo que eso significa, tío.

—No soy desconocedor del pasado, ni tan joven —replicó él—. Recuerda: conocí a la persona de la que provienen esos recuerdos, y algunos de ellos los comparto.

—No es lo mismo. Ni remotamente. No son simples cuentos que me han explicado en las canciones de los bardos, incluso si todo eso parece cierto. Ni tampoco son solo recuerdos de un pasado lejano. Son experiencias de un pasado lejano que se han convertido en recuerdos nuevos para mí, como si lo ocurrido hace mil años solo hubiera sucedido hace unos pocos.

»Puedo recordar las primeras peleas de la Matrona Baenre y sentir las heridas y el olor de la sangre —continuó, y, de repente, Yvonnel pareció estar hablando más para sí misma que para Jarlaxle, como si estuviera teniendo una clara revelación—. ¡No son simples recuerdos! Puedo rememorar a Baenre haciendo el amor y vivirlo en mi mente con tal claridad como si hubiera sido yo cabalgando a un amante y no

mi tocaya. ¡Vívidamente! Lo sé, lo experimento, cada sensación, incluso la gran liberación que Baenre encontró en esos momentos. Y no como si fuera una mirona de esos encuentros, ¿me entiendes?

—No estoy seguro de querer hacerlo.

—Sé más de lo que ella vio o de lo que sintió —intentó explicar Yvonnel—. Y conozco también cada imagen evocada, cada pensamiento excitante de la mente de Baenre cuando alcanzó el éxtasis sexual. Ojalá no fuera así, pero…

Jarlaxle casi no tenía palabras.

—¿El ilícido te puso en la mente más que los recuerdos de la Matrona Baenre? ¿Temes estar poseída? Quizá Kimmuriel…

—No, no es una posesión ni tampoco una persecución —contestó Yvonnel con calma—. Al final, y a pesar del insulto a ciertas sensibilidades, es un don. Con miles de años de experiencia de las que echar mano, de experiencias que tengo tan frescas, siento que se me concede una cierta capacidad de premonición superior a la de… de cualquiera. A los ancianos se los considera sabios porque han visto el resultado de situaciones similares, y, por tanto, los recuerdos que tengo de la intimidad de Yvonnel la Eterna, de sus sentimientos, sus revelaciones y sus experiencias me han concedido su sabiduría.

—¿Es por eso por lo que esperas tan pacientemente a que Drizzt esté disponible para ti?

Yvonnel rio, y Jarlaxle con ella. Parecía un ejemplo muy banal de los horizontes que ella podría conocer.

Sin embargo, Jarlaxle rio con ella porque reconoció la sinceridad de esa risa. Comprendió que Yvonnel era formidable más allá de la magia. En la diplomacia y en el engaño, era una mujer peligrosa y, sin embargo, esa explicación, esa línea de pensamiento, a él le resultaba muy convincente.

Todo… cuadraba. De algún modo, todo parecía encajar en la amplia comprensión del mundo de Jarlaxle. Existía una consistencia indudable en esas circunstancias increíblemente raras de Yvonnel.

No estaba seguro de si creía en la ignorancia que ella afirmaba en lo referente al regreso de Zaknafein, ni siquiera estaba seguro de que ella no hubiera facilitado ese regreso.

Pero, de algún modo, no le importaba.

19
Maestro de armas

Con Braelin y Jeyrelle Fey pisándole los talones, y otra media docena de guerreros Bregan D'aerthe siguiéndolo por entre las sombras, Zaknafein guio a su equipo por los túneles de la Infraoscuridad Superior, empleando todas las habilidades que había trabajado tan duro para perfeccionar. Habían pasado casi dos siglos desde la última vez que había hecho eso, pero para el reloj interno de Zaknafein solo había sido un corto espacio de tiempo. Para él, no eran recuerdos lejanos; más bien se sentía como si lo hubieran transportado hacia delante en el tiempo y no como si hubiera estado ausente de ese lugar durante décadas.

Llegó a un cruce del que salían tres pasajes y cerró los ojos para visualizar la maqueta que Jarlaxle había construido en Luskan antes de enviarlo a los túneles. Instintivamente puso la mano sobre el mapa doblado que llevaba en el bolsillo…, pero la apartó.

Se había preparado bien y sabía el camino. No necesitaba el mapa.

Signó a su equipo que lo siguiera, luego pasó ante la entrada de los dos túneles más cercanos hasta llegar al tercero, que los llevaría hacia el sur a lo largo de la costa, no lejos del alcantarillado de Aguas Profundas.

Notó movimiento más adelante y se agachó junto a la pared natural del túnel, para fundirse sin fisuras con la irregularidad de las piedras. Por delante, vio un brazo alzado, solo eso, con los dedos que se movían en el código silencioso de los drow.

Zaknafein se puso en pie y se sacudió, y el recién llegado se aproximó.

—Valas Hune, supongo —afirmó el maestro de armas. Alzó la mano para indicar a su banda que se mantuviera entre las sombras.

—Bien hallado, Zaknafein —contestó el pícaro—. ¿Te informó Jarlaxle de que nos encontraríamos aquí?

—Más o menos por aquí, aunque no me conozco estos túneles —

contestó Zaknafein, sin querer explicarse demasiado, sobre todo dado el apellido de ese drow.

—Estás en el camino correcto, y, antes de que acabe el día, llegarás a una parte donde los corredores naturales se intersectan con los de piedra tallada —explicó Valas Hune—. Esos son del alcantarillado de Aguas Profundas, y en esa zona es donde hallarás a los mercaderes Hunzrin.

—No se encuentra a un drow —dijo Zaknafein, recordando otro lugar y otro tiempo, y una respuesta a una pregunta planteada. Estuvo un instante pensando en aquella aventura, luego volvió a mirar a Valas Hune, que lo observaba con curiosidad—. No importa —reaccionó Zaknafein—. Solo es una antigua broma.

El pícaro ni parpadeó.

—¿Tienes algo para mí? —preguntó Zaknafein.

Valas Hune asintió y se descolgó una pequeña mochila de los hombros. De dentro, sacó un pequeño globo cristalino, uno que le cabía perfectamente en la palma de la mano.

Zaknafein miró detenidamente el objeto y notó lo que parecían pequeñas estrellitas que flotaban y corrían por el interior del globo.

Valas Hune se lo entregó.

—La orden es Panza Redonda, por alguna razón —explicó el pícaro en cuanto dejó de sujetar el objeto—. Pero no invoques su magia hasta que estés preparado para usarla por completo. El objeto está cargado, y cada recarga resulta bastante cara.

—¿No es ese el apodo del amigo halfling de mi hijo? —preguntó Zaknafein.

—¿Lo es? Bueno, entonces, quizá la palabra sea adecuada.

Al recordar de nuevo aquel lejano incidente, Zaknafein sonrió.

—Jarlaxle me ha dicho que conociste a mi abuelo —dijo Valas Hune.

Zaknafein lo miró con dureza.

—Cierto.

—Entonces, algún día, pronto, compartiremos unas copas en el Jax el Tuerto y me podrás hablar de él.

—Mejor no tener esa conversación sobre bebidas potentes.

Fue el turno de Valas Hume de mirarlo raro.

—Pero ¿conociste a Arathis Hune?

—Lo conocí mejor de lo que él se creía que lo conocía —replicó Zaknafein, y su rostro y su voz estaban tensos y serios—. Y por eso le sorprendió que yo no me asombrara cuando se me acercó por la espalda con una daga desnuda.

Vale dio un paso atrás, y la mano se le fue al cinturón

instintivamente.

—Era de Bregan D'aerthe —dijo el pícaro.

—También tú —replicó Zaknafein. Se trataba de una advertencia, ya que estaba mirando la mano de la espada de Valas Hune.

—Aún me gustaría que me hablaras de él —indicó Valas Hune, relajándose.

—No me caía muy bien.

—Eso he visto. Aun así. Quizá tus historias me permitan caminar más tranquilo alrededor de Zaknafein.

—Siempre es preferible alguien que no se te acerque por detrás.

Los dos se miraron durante un rato largo y tenso, luego Valas Hune dio otro paso atrás y le hizo una reverencia.

—Entonces, hasta que nos veamos en Luskan —se despidió.

—¿No te unes a mi aventura? —preguntó Zaknafein.

—Estaré por ahí.

—Ah. Jarlaxle te ha dicho que te quedes atrás y vigiles para informarle en caso de que mi grupo y yo seamos aniquilados.

Valas Hune se encogió de hombros.

—Los Hunzrin son formidables y conocen muy bien la región. Dudo incluso que los encuentres.

—No lo haré —repuso Zaknafein—. A fin de cuentas, ¿cómo se encuentra a un drow?

De nuevo, esa referencia no significaba nada para Valas Hune, quien solo se encogió de hombros y lanzó una última mirada a Zaknafein; en un abrir y cerrar de ojos, había desaparecido.

Zaknafein valoró la habilidad en la ejecución de esa retirada, la facilidad con que Valas Hune había desaparecido de su vista por completo, incluso quizá mágicamente.

Le resultaba muy familiar. Había visto esa habilidad antes.

Esperaba que, en ese punto en concreto, la historia no se repitiera.

—¿Estás totalmente segura? —preguntó Eskavidne por tercera vez. Estaba en la cámara de invocaciones de la Casa Melarn, sola con la Matrona Zhindia y en su forma drow.

—He rezado por ello —contestó la Matrona Zhindia, con calma.

—Pides mucho. El precio será alto.

—La recompensa será el resultado —insistió la Matrona Zhindia—. Un esfuerzo que te valdrá la pena. La diosa sabrá de tu contribución.

—Supones que tal recompensa es deseada.

—Soy devota de lady Lloth y solo de lady Lloth. He rezado.

—No te he explicado los deseos de la Reina Araña —le recordó Eskavidne.

—Entonces, ¿no te gustaría un poco del crédito? —preguntó la Matrona Zhindia, astutamente.

—Eso es algo que no te incumbe —repuso la sirvienta con igual aplomo—. Lady Lloth sabrá de mis actos si te concedo lo que ahora me estás rogando. Claro que lo sabrá. No se pueden mover unos juguetes tan poderosos sin que se note.

—¿Le pedirás permiso?

—No necesito su permiso —contestó Eskavidne—. Ni tú tampoco; ni te sería negado o concedido si lo pidieras. Las telarañas del caos no te las va a resolver la Reina Araña. Están ahí para que las descifres, correcta o incorrectamente, y aceptes la bendición si se trata de lo primero, o las consecuencias si es lo segundo. De otro modo no tendría ninguna gracia, ¿no crees?

La Matrona Zhindia cerró los ojos y cruzó los brazos cómodamente sobre el pecho, segura y relajada.

—Las telarañas de Drizzt Do'Urden —dijo—. La guerra en la Marca Argéntea, los demonios en las calles de Menzoberranzan, la destrucción de Demogorgon a las puertas de Menzoberranzan, la caída de Q'Xorlarrin a manos de los enanos amigos de Drizzt… con su ayuda, naturalmente. ¡Siempre Drizzt! Tantas telarañas y ahora he encontrado un hilo con el que tejer la mía, y es uno bueno, sirvienta. Uno que, por fin, acabará con el cuento del hereje.

—Eso esperas —repuso Eskavidne, con una tímida risita.

La Matrona Zhindia le lanzó una severa mirada a la yochlol.

—La esperanza implica duda. Yo no dudo. He rezado. He aprendido. Creo.

Eskavidne asintió.

—Y, por tanto, asumes toda la responsabilidad.

La Matrona Zhindia sonrió.

—Te concederé tu petición, matrona —confirmó la sirvienta—. Y te entregaré los… juguetes diabólicos, inmediatamente. Espero que te sirvan bien. Y, si no es el caso, si tu telaraña no es la que Lloth desea, disfrutaré viendo cómo esos regalos que se te hacen se vuelven contra ti, sin duda.

—He rezado —replicó la Matrona Zhindia, sonriendo.

—No lo haces, Valas Hune. Tú no encuentras a un drow —susurró Zaknafein para sí, poco después de separarse del pícaro. Dejó el globo mágico sobre el suelo. Temía que se alejara rodando, porque la superficie de la piedra natural no era plana, pero mientras alejaba un poco la mano, el objeto no se movió en absoluto.

Zaknafein tardó bastante rato en confiar en esa estabilidad, pero,

finalmente, apartó las manos, se arrodilló ante el globo y le dio la orden.

—Panza Redonda. Los puntitos de luz flotante del interior del globo comenzaron a moverse, rotar y unirse, emanando un brillo hacia fuera. Temeroso de estar al descubierto, Zaknafein se apartó y subió sobre un par de piedras para salir del estrecho recodo que había elegido para su trampa.

Cuando miró hacia atrás, se quedó boquiabierto porque el globo mágico estaba proyectando imágenes. El objeto en sí mismo parecía haber desaparecido, cubierto por una pequeña hoguera para cocinar, y alrededor de ella se hallaban sentados un puñado de halfling, que se parecían mucho a la banda que Jarlaxle, Zaknafein y Arathis Hune habían empleado para atraer a Sheeva Zauvirr.

—Dejas que el drow te encuentre —concluyó Zaknafein su pensamiento previo, e hizo un gesto hacia sus dos compañeros más cercanos, Braelin Janquay y Egalavin Zauvirr, quien había estado en el otro extremo de esa trampa todos esos siglos atrás y desde entonces había servido bien en los rangos de Bregan D'aerthe.

Los tres se metieron entre las sombras y esperaron, y Zaknafein deseó haber tenido también el agujero portátil de Jarlaxle.

Había elegido ese lugar con mucho cuidado. Cada túnel, cada posible vía de acercamiento, estaba siendo vigilada por un par de exploradores de Bregan D'aerthe, y toda la red de túneles que rodeaban esas posiciones de vigilancia se intercomunicaban, de modo que se podía pasar un aviso a todo el grupo en muy poco rato.

Solo les quedaba esperar.

No siempre la tarea más fácil.

Pasó ese día, y otro, y un tercero después. Tuvieron visitantes: un alboroto de ratas gigantes, una nube de murciélagos, tres gusanos carroñeros diferentes y hasta una bestia desplazadora; pero ninguno de ellos mostró ningún interés en la escena de los halflings acampados, y fueron alejados fácilmente por los once hábiles drow.

Zaknafein no tenía ni idea de cuánto duraría la magia del globo, pero no se había atenuado y, por tanto, comenzaron el cuarto día sentados, esperando y vigilando.

Y, por fin, ese día fueron recompensados cuando se fueron pasando las señas de que un grupo de drow, que incluía al menos a tres sacerdotisas, se estaba aproximando desde el sur.

Zaknafein, el más próximo a la ilusión, se agachó con Braelin y Egalavin detrás, ninguno con las armas preparadas, aunque todos con las manos cerca de las espadas, las ballestas o lo que fuera. Zaknafein agarró incluso el mango del látigo sobre la cadera derecha más de una

vez, mientras que su mano izquierda signaba a sus compañeros recordándoles que esa era una misión para parlamentar.

Aun así, nunca se podía ser demasiado cuidadoso cuando se trataba con sacerdotisas, sobre todo con sumas sacerdotisas. Ninguna mujer drow se había ganado ese título siendo sincera y amable.

Con sorprendente ferocidad, la zona ante ellos tres estalló en movimiento cuando una banda de una media docena de osgos, que cargaban con redes, apareció como de ninguna parte y cargó contra el campamento de halflings. Tan realista era la imagen que las altas bestias peludas no se dieron cuenta de que era falsa, y cargaron contra el campamento, lanzado las redes y saltando sobre las imágenes de los halflings con garrotes en las manos.

—¡Alto! —ordenó Zaknafein, saliendo de su escondite con el látigo en la mano derecha y la izquierda en la empuñadura de la espada, que llevaba envainada por la espalda desde detrás del hombro izquierdo. Pero no sacó la espada mientras se acercaba. Aún no.

Los osgos se volvieron, protestando con rugidos.

—¡Alto! —ordenó de nuevo Zaknafein, dirigiéndose concretamente al que tenía más cerca.

Pero el estúpido cargó contra él, alzando un enorme garrote sobre la cabeza con las dos manos, un arma que, combinada con un alcance tan largo, podía aplastarlo antes de que estuviera lo suficientemente cerca para darle un golpe de espada.

Sin embargo, Zaknafein tenía un arma de aún mayor alcance.

Chasqueó el látigo con una velocidad y un acierto cegadores; lo llevó por encima de la criatura de más de dos metros para enrollarle los brazos alzados al tiempo que hacía retroceder la punta para golpear al osgo en la cara. Zaknafein no empleó el poder de rasgar los planos que tenía ese látigo, no contra un simple osgo, aunque tampoco resultó necesario.

La criatura se tambaleó y tiró del látigo, y perdió el equilibrio cuando el cuero perdió la tensión. Un largo paso le permitió asentar los pies firmemente, y bajó los brazos liados para abrirlos, alzando la mirada solo entonces para ver si podía destrozar al que lo había emboscado.

Pero el que lo había emboscado ya no estaba allí.

No, Zaknafein se había movido al mismo tiempo que el osgo daba ese incierto paso, y había salido de su campo de visión. Entonces, en el instante en que el osgo comenzó a girarse, notando que el látigo tiraba de él hacia atrás, la excelente espada de Zaknafein se le hundió en la espalda y le segó la columna con facilidad.

Zaknafein, en completo equilibrio, tiró con fuerza del látigo

mientras el osgo comenzaba a caer hacia delante, con el ángulo y el apoyo necesarios para enviar al monstruo rodando y así liberar el látigo, que inmediatamente envió más allá, restallando de nuevo. Zaknafein alcanzó a dos osgos en el rostro solo con un leve ajuste de la muñeca y los obligó a detenerse de golpe.

—¿Qué significa esto? —gritó una voz femenina, y entró en la cámara una hueste de drow Hunzrin, formada por una suma sacerdotisa flanqueada por dos clérigas más, con un puñado de hombres drow tras ellas.

Desde todos los túneles que daban ahí llegaron más drow, la banda de Zaknafein, con las ballestas de mano alzadas, y detrás de Zaknafein aún había más: Braelin, Egalavin y un tercero, Valas Hune, que apareció de la nada.

—¡Charri Hunzrin! —gritó Valas Hune, adelantándose al intento de respuesta de Zaknafein. La suma sacerdotisa contuvo su carga y miró al pícaro, que se hallaba sin armas en las manos y una sonrisa encantadora en el rostro—. No estamos aquí para luchar —le aseguró Valas Hune—. Me conoces, suma sacerdotisa, y sabes a quién represento.

Zaknafein echó una mirada hacia atrás, al pícaro, con una expresión que le indicaba que eso no le hacía ninguna gracia. Sabía que debía alegrarse de esa intervención, porque ante ellos había tres sacerdotisas. ¿No podía acabar con ellas y conseguir la información que necesitaba de los hombres restantes?

—Pero ha habido lucha, por lo que veo —replicó Charri Hunzrin, señalando al osgo caído.

—Goblinoides —dijo Zaknafein, y escupió sobre el cadáver.

—Silencio, desgraciado sin casa —le riñó Charri Hunzrin, y a Valas Hune le dijo—: Explícate. Y rápido, o si no castigaré a ese severamente en vez de aceptar monedas como pago por el esclavo muerto.

—¿Monedas? —repitió Zaknafein, con un bufido de desprecio.

De la cadera, la suma sacerdotisa descolgó su propio látigo, uno con tres serpientes vivas que se agitaban y retorcían, ansiosas por atacar.

—No lo mates, te lo ruego —intervino Valas Hune—. Es inexperto y un poco tonto, pero muestra potencial.

Zaknafein suspiró y volvió a mirar al pícaro.

—Le iría bien una lección, claro, si lo crees necesario —añadió Valas Hune, para sorpresa de todos los que lo escuchaban.

Charri Hunzrin aulló y alzó su flagelo letal.

Pero Zaknafein había pillado el plan de Valas Hune. Y lo más

importante: era más rápido que la sacerdotisa, mucho más de lo que ella podía haber esperado; el látigo de Zaknafein salió disparado y restalló justo entre las serpientes del flagelo de Charri. Esa vez, el maestro de armas sí abrió una raja en el tejido del multiverso para liberar el Plano del Fuego, una grieta crepitante y furiosa, de un blanco abrasador que hizo arder a las serpientes inmediatamente y dejó a Charri con una antorcha de tres puntas que se retorcían.

Todos allí ahogaron un grito, excepto Zaknafein y Valas Hune, y mientras Zaknafein empleaba esa distracción para avanzar dando una voltereta, Valas Hune simplemente rio.

La suma sacerdotisa intentó responder con su flagelo, pero las serpientes estaban muertas y solo eran tres cuerdas humeantes que no tenían ningún poder para morder.

Al final de su voltereta, Zaknafein quedó de pie con la punta de la espada plantada firmemente contra el cuello de Charri Hunzrin. La miró con ojos que prometían muerte.

—¿Cuántas salvaguardas has preparado, sacerdotisa? —preguntó, y los ojos rojos le brillaban—. Jarlaxle me dio esta espada y me prometió que ninguna barrera mágica detendría su punta. ¿Quieres saber si decía la verdad? —Zaknafein mantuvo su expresión bastante neutra, solo con la ansiedad justa para reforzar su farol, porque Jarlaxle no le había dicho nada de eso y aunque la espada era realmente buena no poseía tal encantamiento.

—¡Basta! ¡Basta! —exigió Valas Hune, avanzando y agitando los brazos hacia todos los posibles combatientes—. Hemos venido solo en busca de información.

—Y pagaréis por ella —se atrevió a replicarle Charri Hunzrin.

—Puedo hacer mejores tratos con la mujer que está a tu lado —advirtió Zaknafein.

—Aleja a tu perro —dijo Charri a Valas Hune.

—¿Aún no te has dado cuenta? —replicó el pícaro.

La sacerdotisa miró a Valas Hune con curiosidad durante un instante; luego volvió la mirada y palideció cuando se fijó realmente en Zaknafein, cuando lo miró no como a otro varón más, cuando finalmente comprendió la verdadera identidad del asesino que tenía delante.

Tragó con fuerza; Zaknafein notó la punta de la espada agitarse con el movimiento de la garganta de ella y eso le produjo una gran satisfacción.

—No soy enemiga de Jarlaxle y Bregan D'aerthe —afirmó la sacerdotisa.

A Zaknafein se le ocurrió pensar que era la primera vez en su vida

que había sacado una espada que podía alcanzar a una sacerdotisa de Lloth, aparte de junto a la Matrona Simfray y la Matrona Malicia Do'Urden, y no la había empleado. Su sonrisa reflejó eso mientras apenas apartaba la hoja.

—¿Qué quieres? —preguntó la suma sacerdotisa Charri Hunzrin, dirigiendo la mirada y las palabras a Valas Hune.

—Información. Eso es todo —respondió el renegado.

—La pagarás —exigió Charri de nuevo, recuperando el valor, aparentemente—. Y pagarás por mi flagelo.

Zaknafein alzó una ceja, y con ese pequeño gesto expresó claramente que estaría encantado de saltar sobre la impertinente bruja y asesinarla del modo más horrible solo por no dejar de hablar de pagos cuando estaba en desventaja.

—Claro que sí —contestó Valas Hune, desde detrás, y, cuando sonó un tintineo de monedas, Zaknafein puso los ojos en blanco al ver lo rápido que cedía el otro drow.

Valas Hune se aproximó con un pesado saco. Cuando lo dejó caer al suelo, algunas monedas de oro cayeron fuera.

—Jarlaxle siempre es justo, suma sacerdotisa —dijo Valas Hune con una reverencia—. Siempre ha valorado la amistad de la Casa Hunzrin por encima de la de casi cualquier otra casa —luego, como una insinuación de la información que deseaba obtener, añadió—: Hubiera traído gemas y joyas, pero parece ser que la Casa Hunzrin tiene muchas en estos momentos.

—No tantas —replicó Charri Hunzrin. Miró a Zaknafein—. ¡Guarda esa espada!

Y Zaknafein obedeció, pero haciendo todo un espectáculo para que quedara claro lo cerca de la muerte que ella había estado. Y, mientras retrocedía, no pudo evitar sentirse muy insatisfecho.

Pero esto eran negocios, negocios de Jarlaxle, y Zaknafein sabía cuál era su sitio.

—Estás molesto porque no has podido matar a la sacerdotisa —comentó Jarlaxle cuando Zaknafein entró en su habitación en el Doce Manos de Viñas Sangrantes.

El maestro de armas soltó un bufido, pero no contestó nada más, reconociendo que esa era la manera indirecta en la que Jarlaxle le hacía saber que ya tenía información sobre el encuentro, aunque su grupo había vuelto directamente ahí a toda velocidad.

—Las Hunzrin conocen a la Casa Margaster —explicó al jefe mercenario—. Estos han comprado muchas gemas a la sacerdotisa Charri y a sus agentes. Docenas, incluida una, o quizá más, de las

gemas mayores.

—Te refieres a filacterias y a demonios mayores.

Zaknafein se encogió de hombros, reconociendo que Jarlaxle sabía mucho más sobre eso que él.

—Cuando la Matrona Baenre invitó a los demonios a Menzoberranzan, y la barrera de la Faerzress entre la Infraoscuridad y los planos inferiores casi se había difuminado, las calles de la ciudad se llenaron de esos desagradables habitantes.

—¿Y por qué hizo eso? —preguntó Zaknafein.

—Quenthel creía que eso nos haría regresar al glorioso tiempo del pasado de Menzoberranzan —explicó Jarlaxle—. Y también le permitió reforzar su dominio de la ciudad. La amenaza constante de demonios descontrolados hizo que varias casas se acercaran a su lado. Era un plan brillante para aumentar su poder, y mucha de nuestra gente sufrió por ello.

—Supongo que nada refuerza a una reina más que una amenaza exterior, incluso si es ella la que la ha creado —repuso Zaknafein, meneando la cabeza.

—La supervivencia de la tribu gana a todo lo demás —coincidió Jarlaxle—. También está la cuestión, no menor, de que muchas de las matronas y sus sumas sacerdotisas supusieron que valía la pena capturar a esos demonios.

—Para meterlos en filacterias, que los Hunzrin podrían vender en el mundo de la superficie a los confiados *iblith* —razonó Zaknafein. Meneó la cabeza ante ese plan diabólico. Era tan… drow…

Sin embargo, Zaknafein se puso muy serio y miró fijamente a Jarlaxle.

—¿Y Bregan D'aerthe?

—¿Qué pasa con nosotros?

—¿Habéis… hemos entrado en ese comercio?

—No —respondió Jarlaxle, sin la menor vacilación—. No, nunca. Esas filacterias son veneno. Atraparán a los inocentes y sembrarán la muerte, quizá de un modo incontrolable.

—Pero los beneficios… —dijo Zaknafein, tentador.

Jarlaxle no mordió el anzuelo y negó con la cabeza firmemente. Zaknafein asintió, satisfecho con eso, porque había límites morales que no pensaba cruzar y límites que sabía que su hijo simplemente no toleraría que se cruzaran, incluso por alguien a quien Drizzt llamaba amigo.

Iba a empezar a explicar su alivio, pero no llegó a decir ni una palabra porque se dio cuenta de la mirada de horror en el rosto de Jarlaxle.

—¿Qué pasa? —preguntó.

—Enanos —contestó Jarlaxle, mirando más allá de Zaknafein, hacia la distancia, como si estuviera vislumbrando algo.

—¿Ese clan Stoneshaft?

—No —contestó Jarlaxle—. En las Tierras del Heliotropo, los Hunzrin vendieron gemas a los enanos, pero realmente no eran enanos, sino unas extrañas criaturas que se hacen pasar por enanos cuando no están es su forma gigantesca habitual.

—Spriggans —dijo Zaknafein, y Jarlaxle asintió—. ¿Crees que los del clan Stoneshaft son spriggans?

Jarlaxle negó con la cabeza.

—No importa. Solo he recordado que Charri Hunzrin había tratado con enanos antes.

—Ha estado vendiendo su mercancía a esa Casa Margaster, o eso ha admitido —repuso Zaknafein—. Conoce a sus nobles y ha tratado con ellos directamente, aunque de forma discreta.

—Pero la Casa Margaster está íntimamente ligada al clan Stoneshaft.

—¿Cómo lo sabes?

—Porque usaron a esos enanos para esconder su platino y su oro de las miradas de las otras familias nobles de Aguas Profundas. Era oro Margaster lo que compró Thornhold a lord Neverember. Y esos enanos, el clan Stoneshaft, que aparecieron en la corte de Neverember con el dinero conseguido por oscuros medios, iban adornados con brillantes baratijas, según Regis.

—Tus agentes… —susurró Zaknafein, que finalmente comprendía la preocupación del mercenario.

—Athrogate y Ambargrís —admitió Jarlaxle—. ¿A qué infierno los he enviado?

Corrió hacia la puerta, con Zaknafein pisándole los talones, y no dejó de correr hasta llegar a la casa de Donnola y Regis, donde encontró a la pareja disfrutando de su cena.

—No tengo tiempo para explicaciones —contestó Jarlaxle a sus inquisidoras miradas y a la pregunta de Donnola—. Los enanos que viste en la ciudad de Neverwinter… —preguntó a Regis, quien asintió —. ¿Joyas? ¿Baratijas? —preguntó Jarlaxle.

—En abundancia —confirmó Regis—. Bastante horteras, pensé.

—¿Cómo las de la reina de Damarra?

Regis dejó caer el tenedor cargado de comida, algo que nunca antes había pasado. Porque él había estado allí. Él lo había visto todo. Y había tenido suerte de salir de las Tierras del Heliotropo con vida cuando la reina Concettina Delcasio Frostmantle había sido poseída

por la súcubo.

—¡Dioses…!

—¿Qué quiere decir? —preguntó Donnola.

—Quiere decir que, por vuestro bien, por mi bien, por el bien del rey Bruenor y por todo lo que nos importa, tú y tu red ahora trabajáis para mí.

Donnola esbozó una expresión de suspicacia, pero Regis se puso en pie, miró a su esposa y asintió.

20
El meollo de la cuestión

Sobre una yegua de pesadilla invocada por medio de una figurita de obsidiana, Jarlaxle subió a un alto peñasco rocoso y miró hacia abajo, a la decrépita fortaleza conocida como Thornhold. Un momento después, Zaknafein llegó botando a su lado, cabalgando sobre un jabalí infernal idéntico al empleado por el mismísimo enano que estaban tratando de encontrar.

—¿No podías conseguir nada mejor para un viejo amigo? —preguntó un zarandeado Zaknafein, tratando de recuperar el aliento después del trayecto.

—Seguramente sí —admitió Jarlaxle—. Pero esos objetos son muy caros, y el tiempo era escaso. Si te hace sentir mejor, ha sido el propio Gromph quien ha creado el que cabalgas.

—¿Le has pagado para que me haga esto?

—No, no, iba a ser un regalo para Ambargrís, la novia de Athrogate, cuando regresaran.

Zaknafein asintió y miró más allá de su amigo.

—¿Es eso de ahí?

Jarlaxle, mirando la vieja fortaleza, asintió.

—¿Un millón de piezas de oro por eso? —protestó Zaknafein—. No sé mucho de los precios en el mundo de la superficie, pero me imagino que podría encontrar un uso mucho mejor para una suma así en Menzoberranzan.

—Y ese es el meollo de la cuestión —indicó Jarlaxle. Desmontó y pronunció una palabra de poder, que revirtió su yegua coceadora y escupe-fuego a su forma de pequeña figurita de obsidiana.

Zaknafein no tuvo ningún reparo en saltar del incómodo jabalí infernal, y de una forma similar, Jarlaxle también lo hizo desaparecer.

—Esperaremos a que caiga la noche —explicó Jarlaxle, y fue por delante hacia una pequeña hondonada entre las piedras, no visible desde la fortaleza, pero con una vista espectacular de las inquietas

aguas de la tempestuosa Costa de la Espada.

—Hoy pareces especialmente hosco —mencionó Jarlaxle mientras compartían la comida—. Aunque debo admitir que es difícil de decir contigo, porque ese parece ser siempre tu humor.

—O falta de él —replicó Zaknafein, pero gruñó ante su propio chiste antes de que Jarlaxle pudiera tomarlo como una señal positiva de un cambio a mejor humor…

—¿Por qué? Has vuelto a encontrarte con tu hijo. Creería que tal circunstancia…

Zaknafein no alzó la vista.

—Y su esposa, una mujer realmente maravillosa —continuó Jarlaxle, midiendo sus palabras cuidadosamente mientras observaba a Zaknafein. Ahí captó el rastro de una sonrisa, así que siguió—. Su esposa, que le va a dar un nieto a Zaknafein.

Entonces, Zaknafein sí que alzó la mirada, sin parpadear.

—¿No se alegraron de verte? —preguntó Jarlaxle.

Zaknafein se encogió de hombros.

—Supongo que bastante.

—Pero tú no te alegraste tanto de ver… los cambios —aventuró Jarlaxle.

—Yo no he dicho eso.

—Tu hijo casado con una humana.

—Tú siempre tan informado.

—Tu nieto tendrá sangre humana a medias.

Zaknafein dejó su cuenco con un gran golpe y miró mal al mercenario.

—¿Y bien? —preguntó Jarlaxle.

—¿Eso es todo lo que tienes que decir sobre eso? ¿Sobre todo? ¿O me vas a bendecir con un soliloquio de tristeza por mi fracaso?

—¿Fracaso? —repitió Jarlaxle.

—Tú flotas entre esas otras criaturas como si hubieras nacido de sus madres —soltó Zaknafein.

—Yo no fui el que escoltó una banda de halflings desarrapados hasta fuera de la Infraoscuridad corriendo un gran riesgo —le recordó Jarlaxle—. No fui yo quien casi mató a Drizzt porque creí que había matado a una niña elfo en una incursión a la superficie.

Zaknafein negó con la cabeza, mascullando algo ininteligible, recogió su cuenco caído y siguió comiendo.

—Me acusas de juzgarte —bromeó Jarlaxle—. Y alguien en esta comida lo hace sin duda.

—Cierra la boca y recuerda que preferiría cabalgar en tu pesadilla más que en mi estúpido cerdo.

—No voy a cambiártela.

—Entonces, cierra el pico.

Jarlaxle no dijo nada más y siguió comiendo. Entendía la inquietud de Zaknafein ahí, claro. Una cosa era liberar a patéticos halflings y otra muy diferente que su nieto fuera de sangre mestiza. Alzó la mirada del cuenco para observar a su viejo amigo. Podía verle el dolor, la confusión, la rabia, y supo que no había nada que él pudiera decir para mejorar las cosas. Los sentimientos de Zaknafein eran solo suyos, y por tanto era él la única persona que podía aclararlos.

O no.

La tarde pasó tranquilamente hasta que el sol se hundió en el cielo occidental, con los últimos rayos que relucían sobre el agua, muy brillante para los ojos de un drow.

—Cómo puedes siquiera mirarlo —comentó Zaknafein, incómodo con el resplandor que le hacía guiñar los ojos.

—Al principio me resultó muy difícil, porque iba en contra de mis sentidos drow —explicó Jarlaxle. Calló un momento y, sin duda, Zaknafein lanzó una mirada hacia él, pillando la inferencia—. Pero me acostumbré, y ya no me molestaba tanto —continuó Jarlaxle—. Y, luego, para mi sorpresa, comenzó a gustarme hasta el punto en que realmente prefiero su calor y su brillo a la fría oscuridad de la Infraoscuridad. Aunque supongo, mientras lo pienso, que me gustan las dos cosas, así que puedo disfrutar de lo mejor de ambos mundos.

—No eres tan listo como crees —remarcó Zaknafein.

—O el doble de listo de lo que debería ser —añadió Jarlaxle con una sonrisa—. Me han dicho que mi ingenio acabará conmigo.

—Al menos morirás sonriendo, porque nadie encuentra a Jarlaxle tan divertido como el propio Jarlaxle.

—Porque nadie es tan listo como él para poder entenderlo.

Lo dejaron ahí, porque el sol ya comenzaba a hundirse en las aguas del horizonte occidental. Cuando las sombras comenzaron a alargarse, salieron sigilosamente de la hondonada y se dirigieron con mucho cuidado hacia el lugar llamado Thornhold.

A cada paso observaban el terreno que los rodeaba, avanzando lentamente y buscando pistas de…, bueno, de cualquier cosa. La entrada principal a ese lugar era evidente y parecía haber solo una manera lógica de aproximarse, así que, si Athrogate y Ambargrís habían conseguido llegar a Thornhold, Jarlaxle estaba seguro de que, en ese momento, estaba caminado sobre sus pasos.

Al acercarse a la puerta, se toparon con una escena de gran interés. Incluso con la tenue luz del ocaso, pudieron ver las manchas oscuras y las piedras rotas, incluidas algunas que parecían una masa pringosa y

negra que burbujeaba.

—Sangre —signó Zaknafein, y se agachó para oler la mancha negra —. Y no muy vieja.

—Conozco estas manchas —le respondió Jarlaxle con las manos, mirando una pila de moco negro.

Restos de demonios.

Los Hunzrin había admitido a Zaknafein que habían estado vendiendo gemas en esa región y que la Casa Margaster se había convertido en el cliente favorito de Charri Hunzrin. Las piezas comenzaban a encajar y, dada la ausencia de Athrogate y Ámbar, lo hacían de un modo que inquietaba a Jarlaxle.

Los dos drow permanecieron agachados y avanzaron hasta ponerse a cubierto bajo un par de piedras caídas en ángulo; no demasiado pronto, porque justo cuando llegaron, oyeron un chasquido revelador. Solo sus capacidades naturales, unidas a su vasta experiencia y entrenamiento de guerreros, los hizo lanzarse rodando hacia el punto a cubierto más cercano, mientras una saeta de ballesta soltaba chispas al dar a la pierda entre ellos.

Miraron la muralla y la puerta. Una antorcha apareció en lo alto, luego una segunda y, unos instantes después, un feroz misil cortaba el aire, aterrizaba sobre la piedra y allí, de algún modo, continuaba ardiendo. Más le siguieron, aterrizando estratégicamente para formar un dibujo que iluminaba toda el área donde los dos drow se agazapaban.

—¡Eh, vosotros, perros merodeadores! —se oyó desde la muralla—. ¡Dejaos ver! ¡Dad la cara y os contamos o dad el culo y os disparamos mientras corréis!

—¿Contados por enanos o por demonios? —signó Zaknafein a Jarlaxle.

—Sí —fue la respuesta.

—¡Somos emisarios de Luskan! —gritó Jarlaxle—. ¡Hemos venido a hablar con los nuevos dueños de Thornhold, que eran los antiguos dueños de Thornhold!

—¿Y qué tiene que hacer aquí la Ciudad de las Velas, tan al sur en la costa?

—No tan lejos para un barco —replicó Jarlaxle.

—¡No estamos viendo vuestras velas! —gritó un enano diferente desde la muralla.

—Si de verdad entendéis Luskan, cuando nos veáis, lo comprenderéis —dijo Jarlaxle, críptico—. En la ciudad están los poderes al descubierto, y luego…

Lo dejó a medias y miró a Zaknafein, haciendo signos con los

dedos.

—Seguro que les han llegado susurros sobre Jarlaxle.

—En la mente de Jarlaxle, todo el mundo habla de él sin parar —respondió Zaknafein en señas.

Eso hizo que Jarlaxle sonriera de oreja a oreja, a pesar de su precaria situación allí, porque el implacable Zaknafein no iba a prescindir de su ingenio sarcástico incluso hablando con los dedos. A Jarlaxle se le ocurrió pensar que ese drow, irreverente y quejica, se parecía mucho a otro de sus amigos más íntimos. No podría creer que no hubiera hecho esa conexión antes, porque ambos decían lo mismo y los dos odiaban tan intensamente el mundo en el que estaban atrapados que les gustaba manchar sus espadas con la sangre de aquellos que creían que los oprimían o hacían daño a los inocentes.

El otro amigo de Jarlaxle era humano, que era por lo que probablemente no los había visto bajo una luz similar hasta ese momento, porque, al menos superficialmente, era muy difícil comparar el mundo de los drow y el de los hombres.

Pero Jarlaxle debería haberlo notado antes. Los reyes humanos, o los lores, o los hacendados, o, bueno, los simplemente humanos eran capaces de ser tan crueles como las peores sacerdotisas de Lloth.

Aun así, se alegraba de tener al menos a uno de sus amigos a su lado en ese momento, tanto por la firme compañía como por la capacidad para ocuparse del negocio que tenían entre manos.

—¡Entonces, mostraos! —gritó el enano, interrumpiendo su momento de revelación.

Jarlaxle hizo un gesto a Zaknafein para que permaneciera agachado, luego sacó su última adquisición: una pequeña base circular de madera con unas plumas encima. Jarlaxle las cogió y las puso de pie en cuatro agujeros cortados precisamente para los tallos de las plumas, equidistantes alrededor de la circunferencia. Susurró: *Akadi*, el nombre del ser supremo aéreo de Toril, una diosa que controlaba los elementales del aire. Inmediatamente, las plumas comenzaron a agitarse, luego a girar, y el círculo interior de la base de madera giró con ellas.

El movimiento y la magia crearon un vórtice sobre la base de madera, que fue subiendo por el aire.

Con el objeto sujeto ante él, Jarlaxle se levantó por detrás de la piedra.

—A mí, te refieres —dijo al enano.

La ballesta clicó y una saeta se disparó desde la muralla.

Jarlaxle no movió ni una ceja. No podía ver la saeta, claro, pero había oído el clic del disparo. Sí que la vio en el último instante,

cuando rozaba la piedra angulosa a su derecha y le saltaba hacia la cara.

El vórtice la atrapó, como él esperaba, y la desvió, inofensiva.

—¡En la próxima mentira apuntaré mejor, elfo! —gritó el enano desde la muralla—. ¡Que sabemos contar hasta dos!

—Estás atacando a amigos de la Casa Hunzrin —se atrevió a gritar Jarlaxle—. ¿Le gustará eso a lord Neverember? ¿Tú qué crees?

Se hizo un largo silencio sin respuesta desde la muralla. Jarlaxle sabía que se había arriesgado mucho y que había mostrado gran parte de sus cartas. Pero no se le había ocurrido hacia qué otra parte conducir esa conversación y supuso que la oportunidad de encontrar a Athrogate y Ambargrís bien valía la pérdida de esa pequeña ventaja.

—Tú y tu amigo entráis —gritó el enano.

Jarlaxle miró a Zaknafein, que negó con la cabeza, reflejando lo que Jarlaxle también pensaba sobre eso.

—Después de esta cálida recepción, quizá sería mejor si vinieras tú hasta nosotros; al menos para empezar —gritó en respuesta.

—Vienes a vernos, así que entras y nos ves —aulló el enano.

—Mejor aquí fuera —insistió Jarlaxle con firmeza.

—¡Que me canso rápido de decirlo!

—¡Entonces, no te canses, buen enano! —contestó Jarlaxle—. Ven aquí fuera y podremos hablar de las gloriosas cosas que van a pasar.

Otro largo silencio y todas las antorchas a lo largo de la muralla se oscurecieron. Jarlaxle miró a Zaknafein y se encogió de hombros; ambos miraron hacia la puerta.

—¡Aquí vamos, elfo! —les llegó un grito un rato después, y eso hicieron, pero no a través de la puerta. Acompañados de un fuerte zumbido, una horda de criaturas semejantes a insectos, del tamaño de un hombre, que parecían algún grotesco cruce entre una mosca y un humano, volaron por encima de la muralla. El zumbido se convirtió en un sonsonete con ritmo y, aunque eran elfos y por tanto inmunes, ambos drow reconocieron las cualidades mágicas adormecedoras de la canción de las alas. Como a todos los elfos, esos conjuros poco les afectaban.

Sin embargo, Zaknafein cayó al suelo.

Jarlaxle le lanzó una única mirada, no muy seguro de si estaba afectado o fingiendo, pero no tenía tiempo de considerar las implicaciones. Agarró la base de madera de su objeto con más fuerza y envió su voluntad al interior, pidiéndole más a la magia.

Contó una docena de demonios y supo que eran chasme. Y también supo que eran demasiados para dos guerreros.

—¡Que no te piquen! —advirtió a Zaknafein, que yacía inmóvil,

porque Jarlaxle sabía que una herida de la afilada probóscide de los chasme seguiría sangrando durante mucho tiempo.

Jarlaxle retrocedió. Quería invocar su yegua de pesadilla y salir de allí, pero descubrió que no podía soltar ninguna mano de su nuevo juguete porque en ese momento estaba rodando con furia y cualquier inclinación o balaceo la haría salir volando.

Un globo de oscuridad mágica lo cubrió, y no uno que hubiera invocado él o Zaknafein. Pero no se sorprendió ni tampoco huyó. Ya totalmente dispuesto, simplemente destinó toda su voluntad al objeto mágico que tenía en las manos.

No podía verlo, pero sí que podía notarlo y oírlo: un gran torbellino rugiente de poder.

El zumbido subió de volumen cuando un demonio descendió repentinamente sobre él. Luego otro. Instintivamente, Jarlaxle retrocedió e intentó inclinar su juguete para interceptarlos.

El zumbido se convirtió en el sonido de un golpetazo, acompañado de chillidos medio humanos y luego gruñidos, cuando el par, atrapados en el tornado de Jarlaxle, comenzaron a dar vueltas y a estrellarse, el uno contra el otro.

Jarlaxle retrocedió para salir de la oscuridad porque necesitaba verlo, y ahí estaban, dos, luego tres criaturas demoníacas atrapadas en el vórtice.

Y sí que era un tornado, un poderoso ciclón. Pero controlado, rodando en una estrecha espiral, batiendo a los demonios que retenía en su rotación.

Con la amenaza inmediata controlada, miró a Zaknafein y vio a un par de chasme que se lanzaban para acabar con él.

Jarlaxle no tenía modo de llegar hasta su amigo a tiempo, así que invocó un globo de oscuridad sobre Zaknafein y confió en su suerte.

Zaknafein nunca antes se había enfrentado a este tipo de demonio, pero sin duda había luchado con suficientes drow durante todos sus años para no sorprenderse de que una oscuridad mágica se lo tragara. Seguramente habría sido Jarlaxle el que le había lanzado el conjuro, tratando de escudarlo.

No importaba. Oía a los demonios lo suficientemente bien y podía calcular la distancia por el zumbido de sus alas de insecto; confiaba en que pensaran que sería una presa fácil.

Mientras rodaba se soltó el látigo de la cadera y lo lanzó hacia el aire, invocando sus poderes para hacer una raja en el multiverso, una línea ardiente oculta del demonio en la propia oscuridad mágica.

Rodó a toda prisa, se puso en pie y se alejó, sintiendo una tétrica

satisfacción al oír gritar al demonio que se estrellaba en el suelo a su lado.

Un segundo demonio giró con una velocidad encomiable justo sobre el oscuro globo y se lanzó contra él. Zaknafein no se molestó en usar la grieta entre planos en esa ocasión, simplemente enrolló la cuerda del látigo en la gigantesca probóscide y tiró hacia abajo y hacia la derecha. La cabeza del chasme se inclinó y le proporcionó a Zaknafein una perfecta visión de los ojos sorprendidos del insectoide mientras la mano izquierda del maestro de armas hacía descender la espada para cortársela.

Zaknafein se apartó cuando el chasme se estrelló contra el suelo y cayó dando vueltas y vueltas, rebotando y rompiéndose.

—Por los Nueve Infiernos —masculló incrédulo, al ver a Jarlaxle corriendo hacia él, llevando un…

¿Tornado?

Fuera lo que fuera, resultaba muy efectivo. El mercenario atrapó a un cuarto demonio en el remolino, luego a un quinto. Y el resto salió volando en todas direcciones, algunos lanzados por los efectos del vórtice; otros tratando claramente de alejarse de esa poderosa magia.

Gritos desde la muralla llamaron la atención de los dos drow; la distante verja se abrió de golpe y una jauría de caninos, canes del infierno, claro, salió a toda velocidad.

—¡Las monturas! ¡Las monturas! —gritó Jarlaxle, pero no hacía falta, porque Zaknafein ya tenía la estatuilla de su jabalí de guerra en el suelo y lo invocaba. Y al reconocer el problema de su compañero, el maestro de armas agarró la bolsa de su cinturón y dejó caer la otra figurita de obsidiana al suelo.

Con un gran rugido, Jarlaxle llevó los brazos hacia la izquierda y luego de nuevo con fuerza hacia la derecha, y los cinco demonios salieron lanzados del ciclón como matas rodantes. Con sus finas alas rotas por los golpes, no pudieron recuperarse, así que cayeron desde lo alto y se reventaron contra las piedras.

Pero ninguno de los drow lo vio, claro, porque ya estaba alejándose a toda velocidad sobre la yegua de pesadilla y el jabalí infernal, con los cascos y las pezuñas que levantaban chispas y llamas al chocar contra la piedra, dejando una estela de humo negro.

Pero oyeron el ruido, que fue suficiente para hacer estremecer a Jarlaxle.

Galoparon durante mucho rato. Los canes infernales no se cansaban, pero tampoco sus monturas mágicas, que eran más rápidas, así que los perseguidores finalmente desaparecieron.

—¿Estás contento de estar en casa, elfo? —preguntó Bruenor a Drizzt, cuando el explorador drow apareció inesperadamente en su corte de Gauntlgrym.

—Mi casa está donde se halle Catti-brie —le corrigió Drizzt—. Hoy estoy de visita en la casa de mi hermano.

—¡Ja, ja, pues ya me vale! ¡Y me alegro de tenerte aquí! Pasan tantas cosas… Apuesto a que ese estúpido de Neverember está planeando poco o nada bueno, y no necesariamente en ese orden.

—Cuéntame —le animó el drow.

—Aún no hay mucho que contar —respondió Bruenor—. Parece ser que Neverember ha vendido una torre a unos enanos, el clan Stoneshaft, más abajo por la costa. Panza Redonda lo ha visto. Al parecer, Neverember está comprando oro de dudosa procedencia; estoy contento, como un gnomo con un artilugio o un halfling con una tarta, de ser el que lo va a pillar en eso.

—Supongo que la relación entre Gauntlgrym y la ciudad de Neverwinter no ha mejorado.

—¡Ja! ¡Ese tipo es un imbécil!

Drizzt asintió y lo dejó estar. Solo había ido allí con la esperanza de usar las puertas de teletransportación recién activadas de Bruenor para ir a Mithril Hall, en la Marca Argéntea. Quería comprar algo en Luna Plateada para reglárselo a Catti-brie para celebrar el nacimiento de su primer hijo; tenía pensada una pieza en particular, una que había visto en el palacio de lady Alustriel. Lo último que quería era verse metido en cualquier tontería entre lord Neverember y Bruenor, dos de las personas más obstinadas y cabezotas que había conocido.

Sin embargo, en ese momento, miró casualmente hacia un lado, hacia Yvonnel, que también estaba en la corte ese día, y ella le envió un rápido mensaje con los dedos: «Hay mucho más».

—¿Sigo teniendo mi habitación o se la has vendido a algún mercader ambulante? —preguntó Drizzt, y Bruenor soltó una risotada.

—¡Y dos, si las quieres! ¡Por los Nueve Infiernos, y diez! ¡Y más por arriba en Viñas Sangrantes! —rugió Bruenor.

—¿Está Regis en la ciudad?

—No que yo sepa. Ha estado por ahí fuera desde hace muchas semanas.

Drizzt se inclinó ante él para marcharse.

—Esta noche compartiremos cordero y cerveza, ¿eh? —preguntó Bruenor, y Drizzt aceptó al instante.

Salió de la corte y se entretuvo por los corredores cercanos hasta que Yvonnel se reunió con él, y luego fueron juntos a la caverna de entrada a Gauntlgrym, hasta el tranvía que los llevaría arriba, a Viñas

Sangrantes. No podrían tener una conversación privada en Gauntlgrym, donde todo oído era el oído de Bruenor.

Drizzt se había subido muchas veces a ese tranvía, pero no por ello se sentía menos asombrado por el viaje de vuelta a la superficie. Bajar al interior de la montaña era bastante normal, una fila de vagones que rodaba por las vías de la entrada de la caverna del complejo enano, donde una serie de frenos y subidas controlaban el impulso y colocaban el tranvía en la alta plataforma de la estación, justo antes del puente subterráneo y de las puertas de Gauntlgrym, que se hallaban al otro lado.

La vuelta a la superficie, sin embargo, era el mayor logro de la ingeniería y la magia que Drizzt había conocido, incluyendo los balcones de telarañas de Ched Nasad. El tranvía rodaba bajando de la plataforma y por la caverna, impulsado de nuevo simplemente por la gravedad, pero cuando llegaba a la inclinada subida, rodaba hacia arriba con las vías, bocabajo por el techo; claro que, en ese punto, no estaba bocabajo porque Gromph Baenre y otros poderosos magos habían invertido la gravedad en todo el camino de vuelta por la montaña.

Entonces, el tranvía caía montaña arriba y volvía a dar toda la vuelta hasta el suelo, antes de salir en la estación de Viñas Sangrantes.

Era evidente que Yvonnel no estaba tan alucinada por esa hazaña, porque en cuanto salieron del tren cogió a Drizzt del brazo y se lo llevó a un lado. Y allí, lejos de cualquiera que pudiera oírlos, le informó de que Regis se había marchado de la ciudad de nuevo y se había vuelto a infiltrar en la corte de Neverember en la ciudad de Neverwinter.

—Fue él quien vio la venta al clan Stoneshaft —explicó—, en esa misma cámara. Y Regis fue quien vio la conexión con la Casa Margaster de Aguas Profundas, aunque había otras conexiones más que él no podía conocer.

Drizzt alzó una ceja al oír eso.

—Con la Casa Hunzrin —explicó Yvonnel. Entonces, le contó lo del blanqueo de dinero, lo de Athrogate y Ambargrís, que habían ido a Thornhold, y lo del miedo de Jarlaxle de que pudiera haber personajes aún más nefarios en juego.

—Me esperaría esto viniendo de Jarlaxle, no de ti —admitió Drizzt, dejando claro que aún no tenía confianza plena en la mujer que tenía delante.

—No está aquí —respondió Yvonnel—. Zaknafein y él han ido a buscar a los enanos desaparecidos.

—¿Desaparecidos?

—Hace mucho que se fueron —continuó Yvonnel—. Quizá estén borrachos en la mesa de los Stoneshaft, celebrando la existencia de un nuevo reino enano en la región. Pero fueron allí buscando crímenes y no han regresado. Con todo lo demás que hemos sido capaces de averiguar, resulta difícil pensar que no les haya pasado algo malo.

—¿Cuánto tiempo?

—Dos semanas.

—¿Y Jarlaxle?

—Hace solo un par de días que se fue, pero va a lomos de su…

—Pesadilla.

—Y un jabalí infernal para Zaknafein. Supongo que ya estarán en Thornhold, o de vuelta.

Instintivamente, Drizzt miró hacia el sur y el oeste.

—Solo hay un camino —dijo Yvonnel, y sonó mucho como una sugerencia.

Drizzt fue hasta lo más lejos de la estación del tranvía, detrás de un recodo de la montaña y fuera de la vista de Viñas Sangrantes. Había tenido la intención de ir a Luna Plateada, como le había dicho a Bruenor, pero eso no parecía adecuado. Pensó en regresar al tranvía, bajar hasta el portal enano donde lo podrían teletransportar de vuelta a la Mansión de Hiedra y a Catti-brie. Quería tener su opinión sobre esos alarmantes acontecimientos. Podía ir, hablar con ella y volver en cuestión de horas.

Pero luego miró hacia el sur y se reprendió por sus previos pensamientos. Solo eran retrasos. Lo sabía en el corazón. Su camino estaba ante él, uno por el que tres de sus amigos habían ido, seguramente hacia el peligro, junto con un cuarto: su padre.

¡Su padre!

Drizzt no estaba seguro de qué significaba eso, ya que su confianza en el carácter de Zaknafein había quedado muy dañada por los prejuicios de este. Desde un punto de vista racional, se dijo que no debía extrañarse: a fin de cuentas, todo era muy nuevo y sorprendente para Zaknafein, cuya vida había transcurrido totalmente dentro de los límites de Menzoberranzan. Sin embargo…

Miró de nuevo hacia el este, donde, más allá de lo que alcanzaba la vista, se hallaban la Mansión de Hiedra y su amada. Las excusas que quería creerse de Zaknafein perdieron sentido. Esa era su esposa, su compañera en todo, y ese era su hijo. Sin embargo…

Drizzt asintió. No tenía que ir a ver a Catti-brie. Sabía para dónde iba su camino, a pesar de sus recelos. Alzó el silbato con forma de unicornio que le colgaba de una cadena al cuello, se lo llevó a los labios y sopló.

—¿Quieres venir? —preguntó a su acompañante.

Vio la sorpresa en los ojos de Yvonnel cuando esta miró más allá de él y supo que Andahar, su unicornio mágico, estaba llegando. Se giró y vio a la brillante criatura, con su cuerno de marfil reluciendo bajo la luz de la mañana mientras daba los últimos pasos hasta él, y con cada paso su tamaño se iba agrandando más que por el simple hecho de estar acercándose.

—No, me quedaré aquí. Pero ten mucho cuidado —le advirtió Yvonnel, apartándose—. Has recorrido este camino antes y puede que estés tratando con fuerzas demoníacas.

Drizzt subió sobre Andahar y asintió.

—Esperaré tu regreso —prometió Yvonnel.

Drizzt hizo girar el corcel y salió disparado hacia el sur a pleno galope.

A su espalda, Yvonnel se sentó y comenzó a memorizar un conjuro para andar sobre el viento, porque, a pesar de lo que había dicho, sí que tenía la intención de ir con Drizzt.

Aunque no era necesario que este lo supiera.

Se hallaba sentado sobre sus propios excrementos, con la espalda contra una rugosa pared natural y las manos extendidas sobre la cabeza, encadenadas a la piedra. Solo le habían dado de comer una vez en todas esas horas, metiéndole un pan mohoso en la boca y casi ahogándolo con cubos de agua.

Esa comida se la habían dado el primer día de su cautiverio. Al parecer, los demonios habían decidido que no les servía de mucho, y lo estaban dejando morir de hambre.

Supuso que ya debería haberse marchitado y muerto. O quizá contaban con que siguiera medio muerto. Quizá la historia de que un mago lo había maldecido con una larga vida debido a aquellos lejanos acontecimientos en la Ciudadela Felbarr era más cierta de lo que él se había creído.

No importaba. Maldición o no, una cosa mantenía a Athrogate durante ese tiempo: tenía que hallar a su amada.

El destello de una luz distante le hirió en los ojos y le costó un rato abrirlos. Para entonces, la antorcha ya se veía claramente, junto con la fornida enana de pelo rubio recogido en tensas trenzas que la portaba.

—Bien, enano, ¿ya has tenido suficiente? —le preguntó su carcelera, que parecía ser una mujer enana con brazos curiosamente delgados, pero unos hombros muy anchos, y un acento y una sofisticación que resultaban muy poco de enana.

—¿Suficiente? Me ruge el estómago, así que supongo que no.

—Muy bien —repuso la carcelera—. Admiro tu coraje en este momento desesperado, aunque quizá no tan desesperado para ti si me dices qué te trajo aquí. O, mejor aún, quién te envió aquí. Y sé lo bastante para darme cuenta de si estás mintiendo, te lo aviso.

—¡Buajajaja! —rugió Athrogate—. ¿Te crees que te voy a decir el color del condenado cielo? ¿O la receta de una tarta halfling? ¿O un chiste para hacer llorar a un crío? ¿O responderte quién, qué, cuándo o por qué?

—Muy listo.

—Verdad, perra. Me sacas estas cadenas, te coges las mejores armas que puedas y vuelves a mí, y con las manos desnudas te mostraré un poco más de verdad, ¿eh?

—Podría hacerte daño.

—Mejores que tú me han hecho daño.

—Oh, no, fea criatura. Podría hacerte daño de maneras que ni puedes imaginarte.

—Pues es que yo tengo una manera bestia de pensar en las cosas —le aseguró Athrogate.

La carcelera se puso en pie y retrocedió, luego se encogió de hombros y asintió.

—Toma, entonces; veamos —dijo. Cogió algo que llevaba a la espalda y lanzó el objeto al regazo del enano.

Athrogate abrió mucho los ojos y lanzó un aullido de la más profunda agonía que había conocido.

—El dolor solo ha comenzado —le prometió la carcelera, y se marchó, pero Athrogate, mirando el objeto, queriendo lanzarlo lejos y mantenerlo a la vista al mismo tiempo, no pudo oír a la mujer enana por encima de sus propios gritos.

Gritos ante la cabeza cortada de Ámbar Gristle O'Maul de los O'Maul de Adbar.

21
La telaraña se amplía

—¿Zaknafein trabaja con Jarlaxle? —preguntó la Matrona Zhindia Melarn, meneando la cabeza ante las noticas que la Matrona Shakti Hunzrin acababa de comunicarle. Pero era solo para quedar bien, porque Zhindia ya había comprendido que las alianzas de Jarlaxle con la superficie eran una parte tan importante del problema como lo podían ser el herético Drizzt y su padre resucitado. Incluso si Drizzt o Zaknafein le eran entregados, como era su intención, eso no la detendría de perseguir la más amplia red para acabar con la iniciativa blasfema de Jarlaxle.

Shakti miró a su hija mayor.

—Era Zaknafein Do'Urden, representando a Jarlaxle de lo más enérgicamente —aseguró Charri Hunzrin al contingente melarni, que incluía a la Matrona Zhindia, la primera sacerdotisa Kyrnill, el mago de la Casa Iltztran y Ardulae Melarn, que en ese momento estaba sirviendo a la ciudad como matrona de las escrituras en Arach-Tinilith.

Y quizá, como Shakti Hunzrin sabía, la más notable era el miembro más joven del grupo, Ash'ala, la joven hija de la primera sacerdotisa Kyrnill, que en una ocasión había servido a la Casa Melarn como embajadora en su especie de alianza con la ahora difunta Casa Xorlarrin y con Bregan D'aerthe. Y sí, todos los ojos cayeron, entonces, sobre Ash'ala, pero la joven simplemente se encogió de hombros.

—No he tenido ningún contacto con Bregan D'aerthe desde la caída de Q'Xorlarrin —explicó esta, refiriéndose a la incipiente ciudad drow que había sido tomada por las fuerzas del rey Bruenor y ahora se conocía como Gauntlgrym.

—Quizá deberías hablar con Jarlaxle —sugirió la Matrona Shakti Hunzrin.

—No —fue la seca e inesperada respuesta de la Matrona Zhindia, que negaba enérgicamente con la cabeza, mientras todos los ojos caían

sobre ella—. Si están aliados con Zaknafein y el herético, entonces son enemigos de Lloth —soltó—. Por sus propias acciones se condenarán.

—Si hablas de Bregan D'aerthe, hablas de la Casa Baenre —dijo Ash'ala, y luego ahogó un grito, porque, al parecer, no había querido que se le escaparan pensamientos tan peligrosos.

—Ya veremos —respondió una Matrona Zhindia sorprendentemente tranquila—. Jarlaxle verá la verdad ante sí. ¿Se pondrá del lado de la Reina Araña? ¿O se pondrá del lado de sus amigos *iblith*? Y si se merece nuestra preocupación, la respuesta debería ser fácil.

—¿Ponerse de su lado en qué? —preguntó la Matrona Shakti, con una voz cargada de recelo.

—Tus recientes aventuras mercantiles han llevado el caos a la superficie —explicó la Matrona Zhindia—. Y eso es bueno. Ahora, Jarlaxle con Zaknafein, y seguro que con ese hereje de Drizzt, han descubierto el peligro en la región, casi sin duda, así que tendrán que elegir bando.

Zhindia intentó no reír y mostrar sus cartas en su ansiedad. No podía creer lo bien que todo se había ido combinando, lo que, naturalmente, solo la hizo sentirse aún más segura de que sus oraciones la habían guiado correctamente. No solo las circunstancias, y lady Lloth, presentaban la oportunidad para que alguna matrona ambiciosa acabara con el hereje y su padre, quien había sido robado a la eternidad; no solo las circunstancias y la estupidez de Jarlaxle y de la Matrona Baenre, al permitir esas alianzas, creaban una maravillosa oportunidad para una devota seguidora de corregir una herejía que venía de lejos, sino que también, tan perfecto, un ejército de demonios había sido repartido por la región, listo para que una ambiciosa matrona tomara el control.

¿Podría haber visto Zhindia alguna señal más evidente? Un ejército de demonios, entregado clandestinamente por un aliado involuntario y listo para llevarla a la gloriosa victoria.

—Esos bandos no incluyen a Lloth —concedió Zhindia a los otros, sin querer que ninguno le usurpara la iniciativa en esa empresa cada vez más evidente. Y, entonces, añadió rápidamente—: Aún.

Quería que quedara muy claro, cuanto antes, que reclamaba la propiedad de esa iniciativa. Lanzó una de sus siempre horribles sonrisas alrededor de la reunión y les indicó que la siguieran.

Por los corredores de la Casa Melarn, la Matrona Zhindia condujo a sus invitados a una pasarela muy por encima del suelo que rodeaba una estancia circular muy grande. Las otras Melarn sabían qué esperarse, así que todas observaron los predecibles gritos ahogados de

la Matrona Shakti y su hija, Charri, cuando miraron por encima de la barandilla.

En el foso se hallaban un par de criaturas parecidas a arañas, con cuerpos tan grandes como los de un buey y cada una apoyada en ocho largas patas. Eso en sí no resultaba muy espectacular en una ciudad que poseía arañas de jade aún más grandes, pero el tamaño no era lo único de esas monstruosas criaturas. Placas dentadas de metal se habían colocado sobre los lomos de esos monstruos y el «pelo» de las patas lo formaba una multitud de cuchillas metálicas.

La Matrona Zhindia llamó a un par de guardias varones que, inmediatamente, comenzaron a rotar manivelas para abrir un par de grandes puertas que daban al foso.

De una de ellas salió una mole umbría, enorme, poderosa y sin miedo, con la piel más gruesa que la armadura más pesada que pudiera llevar un gigante de las montañas, y mandíbulas y garras lo suficientemente fuertes para agujerear la piedra. Sin ningún temor, la bestia cargó con toda su furia contra el monstruo semejante a una araña que tenía más cerca.

De la otra puerta salió una banda de diez minotauros, y las astutas criaturas inmediatamente asumieron una formación de defensa, alzando las pesadas hachas.

En vez de cargar, siguieron las órdenes de la drow de arriba y observaron la carga de la mole umbría.

La araña se echó hacia atrás ante el monstruo. Cuatro de sus ocho patas comenzaron a destellar y lucir.

La mole umbría no bajó la marcha, decidida a luchar. Pero, entonces, se vio volando hacia atrás, lanzada por el rayo que había salido de un ojo. Antes de que el pesado monstruo llegara al suelo, un cono de escarcha cayó sobre él y le pinchó tanto que dejó escapar un aullido que resonó ensordecedor por toda la cámara. Luego, obstinada, la mole umbría se puso en pie de nuevo y se tambaleó hacia delante, dispuesta a luchar.

Pero no hubo realmente ninguna lucha. O, mejor dicho, fue una lucha igual a la de un carnicero que lucha contra un cerdo durante la matanza. Con poco esfuerzo, las cuatro patas delanteras del monstruo araña azotaron y golpearon a la mole umbría y la tiraron para un lado y para el otro como un juguete, desorientándola y desequilibrándola.

Las gigantescas mandíbulas del constructo la cortaron en dos.

Al otro lado del foso, los minotauros retrocedieron y cerraron la formación.

Eso le fue muy bien al otro constructo, porque un oscuro rayo le salió del ojo y alcanzó a más de la mitad de los adversarios.

Cinco de esos seis minotauros alcanzados se convirtieron en piedra.

—Nunca prometí que recuperaríamos a Zaknafein y Drizzt vivos —indicó la Matrona Zhindia, encogiéndose de hombros.

—¿Recuperar? —repitió la Matrona Shakti—. ¿Eso son recuperadoras? ¡Son criaturas demoníacas!

—Creaciones del Abismo —corrigió la Matrona Zhindia—. Golems. Con un solo propósito y hechas para recuperar a una única criatura o persona. Pero, sí, casi siempre las emplean los grandes señores del Abismo.

—¿Cómo lo has hecho? Esto es…

—La gloria de Lloth —le interrumpió la Matrona Zhindia, guardando para sí sus tratos con Eskavidne—. ¿Por qué dudas de mí, Matrona Shakti? ¿Estás teniendo una crisis de fe?

Shakti Hunzrin se echó hacia atrás al oír eso. Las Melarni eran fanáticas de la causa de Lloth, tanto que su adherencia a los principios que creían ciertos por encima de lo que resultaba práctico a menudo había dañado el estatus de su casa y había logrado que las otras casas regentes de Menzoberranzan tuviera grandes reservas hacia ella.

Ante ellas, en ese momento, había motivo suficiente para desconfiar de su fervor.

—Realmente, los odias, ¿no es cierto? —se atrevió a comentar Charri Hunzrin.

La Matrona Zhindia le sonrió con maldad.

—Jarlaxle y Drizzt —explicó Charri—. Hirieron profundamente a tu familia cuando pasaron por Menzoberranzan. Tu hija…

—¡No hables de ella! —exigió la Matrona Zhindia, porque su única hija le había sido arrebatada y asesinada de tal manera que no se la podía resucitar.

—Me sorprende que solo tengas dos monstruos —continuó Charri—. Yvonnel puede estar allí arriba, con Jarlaxle.

La Matrona Zhindia Melarn volvió a mirar al foso, donde las recuperadoras estaban destrozando a los minotauros que quedaban, excepto a dos, a los que lanzaron una gran cantidad de telarañas para envolverlos. Cada constructo fue, entonces, a uno de los objetivos capturados y se llevó su respectiva presa al vientre, como tenía ordenado.

—Las recuperadoras no irán solas, lo prometo —aseguró Zhindia con un gesto de desprecio—. La Casa Melarn irá a la guerra con un ejército de drañas ante nosotras. Causaremos la ruina a los amigos de los heréticos y recuperaremos a Drizzt y a su padre, robado a Lloth en su dominio eterno.

Más de una de las drow alzó una ceja ante esa proclamación.

—¿Cuántas han dicho eso antes que tú? —preguntó Charri Hunzrin, reflejando lo que muchas pensaban.

—¿Cuántas han empleado los recursos que yo tengo? —fue la réplica—. Hay un ejército de demonios preparado, esperándonos. Todo lo que necesitan es que los dirijan. Yo los dirigiré.

Más de una de las reunidas se removió nerviosa ante esa afirmación, sobre todo cuando miraron al fondo del pozo, a los monstruos extraños y horribles.

A las perfectas máquinas de matar.

A los constructos sin debilidades.

—Ve a toda velocidad con tu clienta, Inkeri Margaster —le dijo la Matrona Shakti Hunzrin a su hija Charri en cuanto salieron de la Casa Melarn—. Averigua sus intenciones hacia el rey enano y los otros amigos de Drizzt.

—¿Y también respecto a la banda de Jarlaxle?

—No la presiones, pero sí, averigua sus intenciones sobre todo hacia la banda de Jarlaxle —acordó Shakti. Miró atrás hacia la ya distante estructura llena de fanáticos que era la Casa Melarn—. Luchar contra Jarlaxle es luchar contra la Casa Baenre, y eso es algo que aún no deseamos hacer.

—La Matrona Zhindia está convencida de que Lloth está a su lado —remarcó Charri.

—Y nosotras sabemos que, en esta empresa, si va contra Bregan D'aerthe, la Matrona Baenre se alzará contra ella —replicó Shakti, rápidamente—. No sabemos cuál es la auténtica voluntad de Lloth en ese asunto ni su nivel de interés, ni siquiera si podría entregar una recompensa—. Suspiró y miró al otro lado de la caverna, hacia el Qu'ellarz'orl, donde se hallaba la Casa Baenre. Después de la derrota de Demogorgon, la Matrona Quenthel había solidificado realmente sus alianzas con la mayoría de las casas nobles. Muy pocas veces en la historia había estado Menzoberranzan tan unido tras la primera casa, y esa primera casa, Shakti lo sabía bien, era tan poderosa que ni siquiera necesitaba aliados.

—Pero sí sabemos —continuó— lo que la Matrona Baenre hará si llega a creer que estamos tratando de acabar con Bregan D'aerthe —suspiró de nuevo y miró a su hija—. Lo entiendes.

Charri Hunzrin asintió solemnemente.

—Ve con Margaster a toda velocidad —repitió Shakti—. Pero con mucho cuidado.

—¿Y si averiguamos que la Matrona Zhindia tiene razón? —tuvo que preguntar Charri.

—No cierres ninguna opción, claro —le indicó Shakti—. Siempre podemos regresar. No estamos en ningún bando, y en los dos, naturalmente.

Charri Hunzrin asintió y corrió a buscar un mago que la pudiera enviar rápidamente a Aguas Profundas.

—Los odio tanto como tú —aseguro la primera sacerdotisa Kyrnill Melarn a su matrona. La suya no era la típica relación familiar drow. Kyrnill antes había sido matrona, la dirigente de la Casa Kenafin. En ese tiempo, Zhindia había sido la matrona de la Casa Horlbar. Las circunstancias habían obligado a esas dos casas a fundirse para mantener su relevancia, por no decir su supervivencia, y en ese acuerdo Kyrnill había cedido la posición de matrona a Zhindia.

Claro que, en ese tiempo, Kyrnill había creído que no tardarían en asesinar a Zhindia. El hecho de que esta escapara ilesa de esa red de intrigas había comenzado a elevar a Zhindia Horlbar a una altura muy superior a su posición como matrona de la Casa Melarn, porque su simple supervivencia, contra todas las previsiones, la había marcado como bendecida de Lloth. Y era difícil ir en contra de alguien tan favorecido por la Reina Araña.

Y, realmente, Zhindia había ganado mucho en las décadas desde la fusión, sobre todo, con su crueldad y su maldad. Había invocado a Lloth para impartir horribles castigos, había inculcado el miedo a muchos dentro de Menzoberranzan. Kyrnill no podía mentirse a sí misma y negar que secretamente sentía ese miedo… o fingir que no deseaba inspirar un respeto igual. Por el momento, sin embargo, jugaba su papel de subordinada, tratando de convencer a la matrona de su lealtad, algo que la Matrona Zhindia no parecía valorar.

—Eso no es cierto —respondió esta, a media voz.

—Estaba contigo en la habitación —le recordó Kyrnill, refiriéndose al ataque a la Casa Melarn llevado a cabo por Jarlaxle, Drizzt y su socio humano, Artemis Entreri. Seis sacerdotisas de la Casa Melarn habían sido asesinadas en el ataque, aunque cinco habían sido resucitadas poco después por medio del poder de Lloth—. Que tú y yo escapáramos es la única razón por la que el daño a la Casa Melarn no ha sido duradero y mortal.

Zhindia le clavó una mirada seria y fría.

—El favor de Lloth nos ha permitido reconstruir la casa y traer de vuelta a las asesinadas —dijo con una voz contenida y a punto de sonar como un rugido—. A todas menos a una.

Por el tono de Zhindia, Kyrnill vio que esa conversación podía degenerar rápidamente si no tenía cuidado.

—No estás de acuerdo con mi decisión de unirnos al conflicto que se avecina en la superficie —afirmó la Matrona Zhindia.

—Tú eres la matrona de la Casa Melarn. No me corresponde a mí estar o no de acuerdo. Mi lugar es obedecer.

—A regañadientes.

—¡No es cierto! —replicó rápidamente Kyrnill—. Te he servido lealmente durante más de un siglo, mi Matrona Zhindia. No somos ni iguales ni rivales. Tú eres mi matrona. Yo soy tu leal sirvienta.

—¿De verdad?

La forma en que Zhindia lo preguntó hizo que a Kyrnill se le erizaran los pelos de la nuca. Zhindia era una fanática, siempre había sido una auténtica extremista en el servicio de Lloth, o, mejor dicho, en el servicio de lo que ella creía que era la voluntad de Lloth. Y Kyrnill sabía que el problema con fanáticos así era que cuanto más tiempo sobrevivían, más se convencían de tener la razón, ya fuera sobre el fervor de sus seguidores o sobre el grado de sal de su ternera.

En ambos casos, las consecuencias eran las mismas para los que no coincidían con esa razón, ya fuera mundana o mística.

Aunque, finalmente, los fanáticos excesivamente entusiastas caían, pero Kyrnill sabía que cuanto más tardara en pasar (y, en el caso de Zhindia, era ya más de un siglo y pico) mayor sería la caída y más gente arrastrarían con ellos.

Mientras tanto, Kyrnill seguiría expresando su devoción tanto de palabra como de obra, y solo esperaba que la Matrona Zhindia lo viera lo suficiente para no cebar su fanatismo contra ella.

22
La fuerza de la rabia

Ante la roca se abría una caída de dos metros, y él no vaciló; saltó sobre el lomo de la criatura que se hallaba abajo: un can infernal grande y malvado. La bestia canina aulló cuando la espalda se le dobló bajo el peso con una fuerza que le hubiera roto la columna a un perro grande o a un lobo.

Sin embargo, no le causó gran daño a esta bestia.

El can infernal giró la cabeza al instante, con la velocidad del rayo, para expulsar a ese jinete intruso, pero la espada de Zaknafein ya se movía y este no tenía ninguna intención de tratar de hacer una montura del canino demoníaco.

El can gañó más fuerte, ya que la excelente espada drow le estaba abriendo un tajo en el costado del cuello. El perro sacudió la cabeza para el otro lado, pero, de nuevo, Zaknafein se le adelantó, volteó la espada por encima, la cogió con ambas manos, la hundió con todas sus fuerzas en la nuca de la bestia, apretando hacia abajo hasta quebrarle el hueso.

Las patas delanteras se le resbalaron abiertas cuando cayó sobre la piedra.

Zaknafein ya saltaba, rodando y cogiendo el látigo; en el mismo movimiento fluido, lo hizo restallar en el rostro del siguiente perro que tenía más cerca, justo cuando este comenzaba a saltar hacia él.

Consiguió asestarle un golpe brutal, que le hizo saltar un ojo a la bestia; esta cayó de lado y lanzó su ardiente aliento hacia el maestro de armas, aunque se encontraba aún demasiado lejos para que las llamas alcanzaran su objetivo. Un segundo golpe de látigo envió a la bestia más atrás, justo en el camino de una andanada de dagas lanzadas expertamente, que se clavaron en el perro y lo hicieron sacudirse.

Zaknafein recogió el látigo y lo enrolló con la agilidad de la experiencia para colgárselo de nuevo del cinturón. Agarró la espada,

que estaba clavada recta en el can muerto, y la liberó antes de ir hacia la segunda bestia, que se retorcía de dolor.

Acabó con ella de una estocada perfecta a través de la cuenca vacía que antes contenía el ojo.

—Dos menos —dijo Jarlaxle, esperanzado, mientras salía de detrás de una roca cercana. Se estaba ajustando la manga, bajándosela para cubrir el interesante brazal que llevaba.

—¿Dónde has encontrado tantas dagas? —preguntó Zaknafein, meneando la cabeza para mostrar que no le sorprendía demasiado.

—¿Tantas? —contestó Jarlaxle con una sonrisita—. Amigo mío, solo unas pocas, unas pocas.

—¿Suficientes para mil más de estos perros demoníacos?

Jarlaxle se encogió de hombros.

—Dos menos —repitió.

—Hasta que uno de los demonios del interior de la fortaleza decida enviarnos dos más —replicó Zaknafein—. Nos enfrentamos a un ejército infinito, amigo mío.

—No es así. Sus poderes para traerlos a este plano son limitados.

—¡Excepto que pueden traer criaturas que pueden traer más criaturas!

—Los demonios menores no pueden hacer eso, y los demonios mayores, por fortuna, son raros. En todo caso, no vamos a tener que luchar contra todos ellos ahora mismo.

—Entonces, ¿para qué hemos vuelto?

—Porque estoy casi seguro de que mis socios están ahí dentro. No voy a abandonarlos.

—Esos son demonios, Jarlaxle —Zaknafein miró a los canes muertos—. No tienen la costumbre de hacer prisioneros.

—Aquí hay en juego algo más que demonios —contestó Jarlaxle, y siguió caminado hacia la costa con Zaknafein a su lado—. Lord Neverember tiene que ver con esto, y él no es un demonio; un idiota malvado, quizá, pero sin duda humano. Una noble casa de Aguas Profundas también tiene parte en esto y dudo que todos los enanos del este clan Stoneshaft hayan sido poseídos por las criaturas del interior de las viles filacterias que vende Charri Hunzrin.

—Los que no seguramente ya estén también muertos.

Jarlaxle se detuvo y lanzó una mirada de reojo a su compañero.

—Me había olvidado de estos ataques de Zaknafein el Taciturno —dijo, y comenzó a reír. Pero se detuvo cuando empezó a recordar. Durante todos los años desde la muerte de Zaknafein, Jarlaxle solo había rememorado las partes agradables de la personalidad del maestro de armas, las buenas espadas y la lealtad, el rápido ingenio

tan afilado como las espadas y el coraje sin igual.

Resultaba fácil pensar bien de uno al que creía perdido para siempre. Pero pequeñas evocaciones comenzaron a burbujear, momentos en los que quizá Zaknafein no había sido un compañero de fácil trato. Y, de nuevo, recordó a Artemis Entreri y se dio cuenta de que eso era lo que los convertía en aliados tan importantes: eran seres complejos que sobresalían en muchas cosas, pero a fin de cuentas pensaban en los suyos. Reconfortado por la presencia de Zaknafein a su lado, siguió adelante.

—Ten tu montura lista por si tenemos que escapar a toda prisa —indicó Jarlaxle, aunque estaba seguro de que Zaknafein, siempre vigilante, no necesitaba que se lo recordara.

Como era de esperar, Zaknafein no respondió, pero Jarlaxle sonrió un poco cuando vio un sutil movimiento en la bolsa de su amigo.

Llegaron a la vista de la fortaleza Thornhold poco después, pero desde un ángulo diferente, un saliente rocoso al sur de la fortificación enana desde el cual estaban lo suficientemente altos para ver los parapetos e incluso a los enanos que caminaban por las murallas, antorcha en mano.

—Aprende su rutina —indicó Jarlaxle.

—Ahora están alertas —replicó Zaknafein mientras señalaba a un enano que recorría hacia el sur la muralla frontal y que torcía en la esquina exactamente en el mismo momento que el enano que recorría hacia el oeste la muralla sur torcía en la esquina hacia el norte—. Ningún descuido.

—No tardarán en aburrirse. A los guardias siempre les pasa. Aún nos quedan cuatro horas hasta que rompa el día.

Zaknafein suspiró.

—¿Acaso prefieres que deje aquí a mis socios? —preguntó Jarlaxle—. ¿Querrías que te dejara si fueras tú el que estuviera ahí dentro?

Zaknafein alzó una ceja.

—¿Si hubiera la más mínima posibilidad de que siguieras vivo? —clarificó Jarlaxle, y Zaknafein rio por lo bajo—. ¿O esta es simplemente tu manera de decirme que me lo advertiste y que nos vuelven a perseguir?

—¿O te advierto de mis maldiciones si no podemos escapar?

—Me sentiría muy decepcionado si no fuera así.

Zaknafein suspiró de nuevo, pero no se marchó, y eso era lo único que le importaba a Jarlaxle en ese momento.

Así que se agazaparon, y observaron, y esperaron, y pasó una hora, y luego otras. El cielo comenzó a clarear por el este, ligeramente, pero para los ojos drow ardía como un faro.

Los enanos en las murallas seguían marchando con gran precisión, manteniendo la guardia en todos los puntos. Si esos hubieran sido simples enanos y no (al menos algunos) demonios, Jarlaxle haría rato que hubiera intentado llegar al otro lado de la muralla, pero estaba comenzando a creer que tendrían que esperar hasta la noche siguiente para que ese clan bajara la guardia lo suficiente para que su amigo y él pudieran colarse dentro.

Estaba contando los pasos que daba el enano que cubría la zona sur cuando Zaknafein le dio un golpecito y luego le indicó que mirara hacia el noreste. Al principio no vio nada, pero luego vislumbró a alguien que se acercaba, alguien que sabía que pronto empezaría a brillar de blanco bajo el sol de la mañana.

—Tu hijo —susurró a Zaknafein.

A pesar de su necesidad de permanecer en secreto, Zaknafein se puso en pie, y esa acción, ese simple movimiento que podría haber revelado su posición, le indicó a Jarlaxle lo mucho que ese formidable maestro de armas, ese guerrero supremo, a menudo de gran sangre fría, quería a Drizzt.

Con su soberbia visión en tinieblas, el par de drow pudo vislumbrar al jinete sobre el estruendoso unicornio. Jarlaxle abrió mucho los ojos y Zaknafein ahogó un grito cuando el jinete, Drizzt, se inclinó mucho hacia el lado derecho de la montura y, luego, sorprendentemente, se dejó caer sobre la roca. Tocó tierra con una voltereta y siguió rodando, con mucha gracia, hasta que dio la vuelta completa y volvió a estar sobre los pies para correr, entonces, a toda velocidad detrás del unicornio.

Cada gran zancada de ese corcel mágico lo alejaba más y más de Drizzt, pero más importante era que cada zancada hacía que el unicornio pareciera más pequeño. Fue menguando hasta que, en un instante, no quedó nada de la montura mágica; nada excepto Drizzt, que continuaba corriendo hacia la muralla, saltando de piedra en piedra.

Lo vieron llegar a la muralla, a unos veinte pasos a la derecha de la puerta principal. Ambos parpadearon, como incapaces de comprender lo que veían, cuando el hábil explorador, que estaba entrenado en el Monasterio de la Rosa Amarilla, comenzó a subir por la pared a toda velocidad, moviendo las manos y las piernas como si fueran las patas de una araña corredora.

Llegó a lo alto del parapeto rápidamente y rodó por encima; luego, desapareció de la vista como si hubiera saltado por el otro lado del muro de diez metros, lo que ambos creían que podía ser el caso.

Desde algún punto más allá, un enano gritó un aviso, otros

guardias repitieron la llamada y, por toda la muralla, las antorchas comenzaron a botar cuando los centinelas comenzaron a correr en busca del intruso.

Jarlaxle estaba por gritarle a Zaknafein que debían ir inmediatamente hacia la muralla, pero, antes de que la primera palabra le saliera de la boca, este pasó corriendo a su lado, ya en marcha.

—¿Qué pasa ahora? ¿Han regresado los elfos oscuros? —preguntó Bronkyn Stoneshaft a un par de agitados centinelas cuando los vio bajar corriendo de las murallas hacia el patio de la fortaleza. El jefe del clan no estaba de buen humor. Con la mitad de sus chicos poseídos por demonios, le estaba costando mucho confiar en ellos.

Y aunque eso debería inquietarle más de lo que lo hacía, porque, a fin de cuentas, había hecho un trato con unos monstruos, le estaba proporcionando una gran riqueza y un poder potencialmente inimaginable.

Así que estaba dispuesto a aguantarlo.

—Podría ser —contestó una joven llamada Argamant, que llevaba un colgante con forma de glabrezu alrededor del cuello.

—Gwirkyn ha visto unas sombras saltar sobre la muralla —añadió Frenkyn, el sobrino favorito de Bronkyn, y uno que, por su exigencia expresa, no llevaba un collar de posesión.

—Gwirkyn es una muchacha con mucha imaginación —comentó Argamant.

—Sí, y acabamos de ver dos drow afuera —le recordó Bronkyn.

—¡Una imaginación ardiente la de esa muchacha! —exclamó Argamant con una cruel carcajada, pero Bronkyn no estaba tan convencido y se lo hizo saber con una decidida negación de su rubia cabeza.

Bronkyn estaba a punto de discutirle, pero un grito salido del interior de la fortaleza, seguido de un rugido como el de un felino que caza, resonó en las murallas. A eso se le sumó un chillido demoníaco, y cualquier idea de continuar conversando se les esfumó. Los tres enanos pasaron a ser dos cuando Argamant se transformó en un enorme glabrezu.

Los otros dos ya estaban dentro de la torre cuando Argamant acabó de transformarse, pero con sus grandes zancadas los alcanzó en la primera sala después del vestíbulo.

Los tres vieron sorprendidos una forma felina, una enorme pantera negra que corría por el pasillo, más allá del vestíbulo. Argamant salió de nuevo al pasillo de un salto desde la sala y se chocó con otro

demonio, monstruoso y enorme, con cara de jabalí y colmillos asesinos; un cuerpo gordo, medio gigante, medio facóquero y con unas alas de plumas negras ridículamente pequeñas que se le agitaban en la espalda.

Grande como era el glabrezu, con sus casi cuatro metros de alto, ese demonio, un nálfeshni, aún era como una mitad más. Pero, incluso con los dos demonios enredados y golpeándose, Bronkyn y Frenkyn consiguieron salir corriendo para iniciar la persecución.

Corrieron por el laberinto de pasillos y salas, siempre un paso por detrás del elusivo felino. Otros enanos se les unieron, también otros demonios, y ese lado de la torre se sacudió bajo la estruendosa persecución, con puertas arrancadas de sus goznes y tiradas a un lado, a veces directamente a la cara de un compañero perseguidor.

Demonios menores, los resecos manes humanoides, chocaban con demonios mayores y eran destrozados por meterse en medio, o simplemente porque las crueles bestias necesitaban destrozar algo, lo que fuera. Y, todo el rato, la pantera se mantenía justo fuera de su alcance, hasta que pareció que los enanos la habían acorralado.

Sin embargo, el gran gato saltó por una ventana sin ni siquiera detenerse, y la persecución tuvo que trasladarse al patio, donde llegaban gritos desde todas las murallas.

En el pasillo, fuera de la salita, Argamant, el glabrezu y el gigante nálfeshni continuaban su pelea, sin importarles en absoluto lo que ocurría más allá de su enfrentamiento mortal.

—¡Nos han encontrado!

Los dedos de Zaknafein se movieron ante Jarlaxle; ambos se hallaban a mitad de la muralla exterior de la fortaleza, metidos en un rincón y aplastándose más contra la pared debido a toda la algarabía que les llegaba desde el otro lado de la barrera de piedra.

—Drizzt —le corrigió Jarlaxle.

—Entonces, ¡muévete! —exigió Zaknafein.

—¡Confía en él! ¡Están persiguiendo, no luchando! —respondió Jarlaxle. Y comenzó a moverse, pero lenta y cautelosamente. Carente de peso, gracias a su conjuro de levitación, el jefe mercenario subía por el rincón de la muralla y se detenía cada pocos palmos para escuchar cuidadosamente el continuo alboroto en el interior.

—¡Maldito gato! —oyó, en cierto momento, de una voz enana, y asintió sonriendo.

Desde las sombras del amplio corredor que salía del vestíbulo, Drizzt

observaba la lucha demoníaca, glabrezu contra nálfeshni, un par de demonios mayores enzarzados en un cruel combate. El nálfeshni, más grande, mostraba numerosas marcas de las grandes pinzas del otro monstruo, pero su resistencia estaba lejos de agotarse.

Y, en ese momento, el gigantesco cara de cerdo agitó los brazos y aceptó otro golpe de pinza del glabrezu para poder formular un conjuro mágico, que llenó el aire de oleadas de magia impía que golpearon al glabrezu y lo atontaron.

El nálfeshni bajó los enormes hombros, cargó directamente contra su oponente y acabó lanzándolo al suelo. Luego, se agachó y saltó, sacudiendo sus alitas furiosamente para llegar con la espalda hasta el techo a diez metros; ahí, dejó de aletear y cayó como un peso muerto sobre el demonio yaciente.

Volvió a subir para caer con otro golpe demoledor, y, después, una tercera vez.

El glabrezu se agitó y trató de ponerse en pie, y cuando le falló la destrozada cadera intentó apartarse rodando mientas alzaba las pinzas para desviar el siguiente ataque.

Pero era evidente que el nálfeshni había luchado contra oponentes como ese antes, y lanzó una seca carcajada mientras caía una vez más y aceptaba el pinchazo de las pinzas a cambio del golpe meteórico con el que alcanzó al glabrezu en el pecho.

Incluso para un curtido veterano como Drizzt, la pura brutalidad del gigantesco demonio resultó estremecedora. Pero no apartó la mirada porque quería entender mejor el poder desatado de esa bestia monstruosa a la que, quizá, pronto tendría que enfrentarse.

El glabrezu se quedó inmóvil con el siguiente impacto, y, después de inspeccionar los daños, el nálfeshni saltó y comenzó a pisotear con fuerza la cabeza del demonio indefenso, una y otra vez.

Un humo negro comenzó a alzarse del demonio yaciente, lo que le dio a entender a Drizzt que ya estaba destruido y que su esencia ya volaba de vuelta a su hogar en los planos inferiores.

Pero ¡no! Donde había estado el demonio yacía una enana, gimiendo.

El nálfeshni rio de nuevo, la apartó contra la pared de una patada y salió corriendo por donde habían ido los otros.

Drizzt observó que el humo negro se arremolinaba por toda el área, pero sin disiparse inmediatamente. En vez de eso, se fue arremolinando, se comprimió y ¡se le metió en la garganta a la enana!

Pero no, no en el cuello, sino en el collar hecho de grandes gemas. Una filacteria.

Entonces, Drizzt entendió mucho más. Asintió mientras pensaba en

las Tierras del Heliotropo, en las cuevas de Damarra y en la súcubo llamada Malcanthet.

Se acercó a la enana caída. Estaba viva y no parecía tener ninguna herida importante; se encontraba más aturdida que otra cosa. Ella se encogió al ver al drow que se le acercaba desde arriba como si fuera a acabar el trabajo.

En vez de eso, este le arrancó el collar y se fue corriendo hacia el otro lado.

Drizzt había estado en ese lugar antes, pero solo dos veces: una para protegerse de la lluvia, y la otra simplemente para explorar la fortaleza abandonada. No conocía muy bien la distribución, pero lo suficiente para saber dónde estaban las mazmorras, que era el lugar, supuso, donde encontraría a Athrogate y Ámbar, si es que habían sobrevivido.

Aunque, seguramente, no fuera así.

Encontró la trampilla hacia el nivel inferior y había una escalera de mano junto a ella. Primero, despidió silenciosamente a Guenhwyvar; la envió a su hogar en el Plano Astral, sabiendo que era muy posible que pronto la volviera a llamar, y consciente del largo rato que había pasado ya con él. Luego, lenta y cuidadosamente, alzó un poco la trampilla para echar una ojeada en el interior. No vio a nadie en la estancia justo debajo, pero oyó voces de enanos no demasiado lejos. Sin querer usar la escalera de mano, abrió la trampilla lo suficiente para deslizarse dentro, encontró un agarre para suspenderse sobre el suelo y, después de una rápida mirada a la pared cercana para asegurarse de que podría volver y abrir la trampilla, cerró de nuevo el sello de madera.

A unos tres metros del suelo, Drizzt se balanceó hacia la pared cercana y simplemente se soltó; cayó al suelo silenciosamente y con seguridad.

Se orientó. Dos corredores naturales de piedra caliza salían de esa estancia, a derecha e izquierda, y las voces procedían del de la derecha, desde el oeste. Escogió ese camino pensando que sería más fácil encontrar a los prisioneros una vez hubiera atrapado a los carceleros.

Avanzó sigilosamente por los pasillos naturales, aprovechando las sombras de sus muros irregulares. Enseguida, la luz de un fuego se coló por el pasillo y las voces se hicieron más fuertes, procedentes de una pequeña estancia más adelante.

Drizzt se tiró al suelo y se arrastró en silencio el resto del camino.

Había tres enanos cocinando alrededor de una pequeña hoguera. La buena noticia era que solo uno llevaba las baratijas que Drizzt

suponía que contendrían una filacteria demoníaca.

Pero casi ni lo miró; sus ojos y su corazón quedaron atrapados por los otros dos. Porque uno llevaba una prenda que Drizzt conocía muy bien: el cinturón de Athrogate que le daba la fuerza de un gigante de la montaña. El tercero del grupo tenía una maza, pero no una cualquiera. Era un arma monstruosa para dos manos conocida por el nombre de Rompecráneos.

La maza de Ámbar Gristle O'Maul de los O'Maul de Adbar.

Drizzt tragó con fuerza. ¿Que los carceleros tuvieran esos objetos significaba que sus amigos estaban vivos y encerrados ahí?

¿O significaba algo peor?

Cuando los ojos se le acostumbraron a la intensa luz del fuego, vio que el pasillo continuaba directamente después de la estancia, subía un poco y parecía ensancharse y acabar allí. Drizzt creyó reconocer el lugar y, si recordaba bien, sí que había celdas allí, aunque eso significara que quizás solo fueran unos recodos naturales con grilletes clavados a las paredes.

Miró mejor a los carceleros y se fijó en una enorme piedra, justo al lado del que llevaba el cinturón de Athrogate. Eso no tenía buena pinta, no podía saber a qué clase de demonio podría acabar enfrentándose; esa enana en particular tenía una enorme hacha de guerra de doble hoja apoyada en la pared, una demasiado grande para que ella pudiera manejarla bien. Sin embargo, nada de eso importaba, no en realidad. Incluso con la posibilidad de que sus amigos pudieran no necesitar ya su ayuda, su propia seguridad era lo último en lo que pensaba.

Pero sí tenía que idear una táctica diferente de la de lanzarse de cabeza al ataque.

Retrocedió por el corredor, buscando un lugar donde poder esconderse.

Luego, subió a una repisa natural que recorría la pared.

—¡Elfos! ¡Condenados elfos oscuros! ¡Coged las armas! ¡Detenedlos en la trampilla! —gritó en el mejor acento, tono y dialecto enano que pudo conseguir.

A él no le resultó muy convincente, y una vez más hizo una mueca ante la pobre imitación de Bruenor que había hecho. Sin embargo, oyó un alboroto desde el fondo del corredor.

—¡Se han ido por la izquierda, el otro camino! —gritó—. ¡Cogedlos! ¡Cogedlos! ¡Buscad un demonio!

Se aplastó contra la piedra y, por suerte, vio a dos de los carceleros pasar corriendo: el que tenía la maza de Ámbar y el demonio. Y, cuando la monstruosidad pasó por debajo, Drizzt se alegró de haber

elegido emplear el engaño y no las armas. No era muy versado en lo que podía ser esa criatura de los Nueve Infiernos, pero sin duda parecía formidable: un monstruo de enormes músculos, piel verde y grandes orejas de goblin, con grandes alas de murciélago y cuernos de cabra, que blandía la enorme hacha con la gran habilidad de la práctica. Corría encorvado, pero aun así pasó justo por debajo de la posición de Drizzt, con los cuernos tan cerca que este se los podría haber agarrado.

—Por la izquierda, eso han gritado —dijo el enano cuando pasaron a Drizzt y se acercaron a la trampilla.

El demonio no bajó el ritmo y siguió corriendo hacia el otro túnel, ansioso por matar.

—Sí, ahí que vas tú —dijo el enano, meneando la cabeza—. Yo me quedo esperando aquí, ¿eh?

Drizzt le toco el hombro y él se giró, con los ojos que se le salían de las órbitas. Entonces, blandió Rompecráneos en un arco para aplastar al inesperado visitante.

Pero Drizzt se tiró plano al suelo y la maza le pasó por encima, luego se alzó antes de que el enano pudiera invertir el golpe. Entonces, le agarró el brazo extendido por la muñeca y le envió la otra mano contra el codo con una fuerza brutal, tirando al mismo tiempo de la muñeca. Oyó el crujido del hueso al partirse, y el enano gimió.

Drizzt le alzó el brazo y rotó bajo él para lanzarle el codo directo a la cara. Continuó su vuelta, alzó la rodilla con fuerza en el momento justo para golpearlo con ella entre las piernas, lo que alzó al tipo del suelo. El enano aterrizó y se sacudió; tiró el arma y se llevó una mano a la entrepierna y la otra la elevó para defenderse.

Pero lo hizo demasiado tarde, porque Drizzt ya había desenvainado una de sus cimitarras y ejecutaba el cuarto movimiento de la serie, un cruce hacia abajo desde la derecha, con el pomo por delante, que alcanzó al enano doblado en el costado de la mandíbula y lo envió volando al suelo.

Una rápida mirada transmitió a Drizzt que este tardaría en volver a luchar, así que agarró la maza de Ámbar y corrió de vuelta. Bajó el ritmo cuando se acercó a la estancia con el fuego, mirando desde lejos. Vio al enano con el cinturón de Athrogate preparado, con la enorme piedra en la mano.

Drizzt se acercó sigilosamente a la entrada.

—Vamos, Stinky —gritó el carcelero—. Eres tú, ¿no?

Drizzt invocó un globo de oscuridad mágica justo al otro lado de la puerta, de forma que su velo impenetrable a la vista cayera en la estancia, cerca del enano. Drizzt no vaciló; se tiró plano al suelo y

avanzó por el costado de la cámara.

—¿Qué, eh? —preguntó el enano, y Drizzt miró fuera del globo, tirado en el suelo y hacia el lado, y vio al diminuto tipo levantar por encima de la cabeza la enorme piedra en la que el drow se había fijado antes.

Seguía mirando hacia delante, nervioso, hacia la oscuridad del globo, cuando una oscura mano drow le subió hasta la cintura y rápidamente le desabrochó el cinturón.

—¿Qué…? —logró decir el enano mientras le arrancaban el cinturón, pero solo llegó a decir eso antes de que la enorme piedra que sujetaba en alto se le resbalara de las manos y se le cayera a la cabeza para tirarlo al suelo bajo ella.

Pero, de nuevo, Drizzt ya se había ido por el otro lado de la cámara, corriendo ante la miríada de recodos y cámaras de más allá. No tardó en oír el ruido de alguien que lloraba suavemente, y, siguiéndolo, llegó ante un prisionero sucio y golpeado, un enano al que conocía bien.

Pero en los corredores que había dejado atrás, Drizzt oyó movimiento. El regreso del demonio, probablemente, y, por cómo sonaba, ¡con algunos amigos!

Corrió hacia su propio amigo, que estaba sentado contra la pared con los brazos encadenados por encima de la cabeza. Drizzt fue a por los grilletes, pero se detuvo horrorizado cuando miró hacia el lado.

Ahí yacía la cabeza cortada de otra vieja compañera, una enana que lo había acompañado en sus aventuras durante años.

—Oh, Athrogate —susurró, con una voz cargada de compasión. Este enano finalmente había hallado la paz, había hallado el amor, y ahora…

—¿Eh? —contestó Athrogate, apenas pudiendo abrir los ojos por toda la sangre seca.

Drizzt sabía que se estaba quedando sin tiempo, así que se arrodilló junto al enano, le llevó a los labios un pellejo de agua y luego le salpicó agua por el rostro, tratando de limpiar la sangre. Athrogate tosió y negó con la cabeza, mirando a Drizzt sin comprender.

Con una mano, Drizzt le dio más agua. Con la otra, le rodeó el cuerpo con el cinturón.

—Escucha, amigo, no tenemos mucho tiempo —explicó mientras le tensaba el cinturón y se lo abrochaba. Inmediatamente, Athrogate comenzó a gruñir y se dispuso a tirar de las cadenas.

—Espera —le pidió Drizzt—. Aún no, amigo mío. Se acercan. Los que han matado a Ámbar se acercan. Espéralos, hasta que sean

vulnerables.

Athrogate continuó mirándolo sin expresión, pero Drizzt sabía que ya no tenía tiempo, y solo podía confiar en que el enano lo hubiera entendido. Se llevó un dedo a los labios para pedirle silencio, le ajustó la camisa hecha harapos para cubrirle el cinturón y se deslizó entre las sombras. Desde una repisa cercana, Drizzt vio acercarse a los carceleros. Reconoció a la enana que iba delante, la que se había convertido en un demonio pero que de nuevo se mostraba sin su forma monstruosa. Tras ella llegaba un trío de enanos, dos de ellos sujetando al pobre tipo a quien se le había caído la roca sobre la cabeza, que aún estaba medio atontado. Detrás de ellos iba un cuarteto de los enormes demonios parecidos a buitres que Drizzt sabía que se llamaban vrock; eran formidables y crueles, con grandes garras que podían arrancarle la piel a una mole umbría y picos poderosos que podía romper la piedra.

—Tienes un amigo, ¿eh? —preguntó a Athrogate la enana en cabeza, que fue derecha al pobre cautivo y le dio una patada en la planta de los pies, desnudos y cortados por el látigo.

Athrogate abrió un ojo, lo suficiente para mirar mal a su torturadora.

—Tengo muchos —consiguió decir, esforzándose con cada palabra.

—Sí, pero uno que se ha metido aquí dentro —repuso la enana Stoneshaft—. ¡Quizá acabe poniendo su cabeza en el cuerpo de tu amiga y la de ella en el de él! Ahora, dime dónde puede estar ese amigo tuyo y lo mataré rápido, ¿eh?

Athrogate tosió un poco, bufó a medias, pero desde el lado, Drizzt asintió al notar que los dedos del enano toqueteaban las cadenas de los grilletes.

—¡Eh, pero si le han limpiado la cara! —notó, entonces, otro de los enanos—. ¡Ja!

Y Athrogate se levantó, con los brazos separados, agarrando las cadenas con las manos, y los nudillos se le pusieron blancos.

—¡Oh, pero lo vas a pagar! —dijo la primera enana, o comenzó a decir, porque, entonces, Athrogate dio un terrible tirón a las cadenas con el poder que le daba el cinturón. Esas cadenas estaban muy bien clavadas, sin duda, pero las piedras de las paredes resultaron ser menos seguras y saltaron a su espalda. Instintiva y defensivamente, ni siquiera consciente de lo que había hecho, Athrogate lanzó el brazo derecho contra el enano que estaba ante él comenzando a desenvainar una espada.

Un enorme bloque de piedra, enganchado al extremo de la cadena del grillete como el mangual de un gigante de montaña, impactó

contra el enano por un lado y lo envió volando contra la pared. Y, cargado del deseo de sangre, más allá del dolor, más allá del hambre, más allá de todo excepto del odio y de la visión de la cabeza de su amada Ámbar yaciendo sobre la porquería, Athrogate mantuvo el brazo sobre la cabeza, agitando el improvisado mangual. Vio que tenía un bloque similar sujeto al grillete izquierdo y no tardó nada en hacer girar también ese.

Durante cuatrocientos años, Athrogate había blandido Toma y *Daca*. Esos improvisados manguales eran más grandes y pesados, pero el juego era el mismo, y el enano avanzó con una risa enloquecida; lanzó contra la pared a los dos siguientes enanos sanos en la cola y arrolló al tercero cuando este cayó al suelo, deteniéndose solo para pisotearle la cabeza con el pie descalzo.

Se lanzó contra los cuatro demonios, sin temor, moviendo las piedras salvajemente; consiguió conectar golpes demoledores. Pero esos eran monstruos de más de doscientos kilos y, por cada golpe que Athrogate daba, recibía dos; las garras lo arañaban y le apartaban la piel del hueso, a veces tan profundamente como para arañar también el hueso.

Athrogate no parecía notar nada de eso. Un vrock lo atacó con el pico por encima de las cadenas que blandía. El furioso enano se lo agarró con la otra mano, se lo cerró con fuerza y tiró de aquí para allí con tal ímpetu que el demonio tuvo que abrir del todo sus alas de buitre para mantener algo parecido al equilibrio.

Pero no importó, porque la otra mano de Athrogate se cerró sobre el cuello del pájaro. Tiró de él acercándoselo mientras le inclinaba la cabeza para el otro lado… y le mordió la garganta. Lanzó esa cosa agonizante ante él y, entonces, se apartó a los otros lo suficiente para hacer que sus manguales giraran de nuevo.

Oyó a los enanos moviéndose detrás de él, a punto de rodearlo, pero no le importó.

Lo único que quería era infligir dolor, aplastar a los que le habían hecho eso a Ámbar.

Los dos enanos se levantaron tambaleantes, justo detrás del enloquecido Athrogate. Cogieron las armas, inestables e inseguros.

Ambos se llevaron la mano a la corva cuando una cimitarra les cortó los tendones. Luego, apareció otra persona entre ellos, un elfo drow, y mientras se daban cuenta, Drizzt abrió las manos hacia los lados con una velocidad anonadante y los pomos de sus espadas se estrellaron contra los rostros de los enanos.

Drizzt se colocó al lado de Athrogate, llevando un vrock hacia él.

La furiosa criatura lanzó una larga pata barriendo por abajo, pero Drizzt saltó sobre el golpe. La garra derecha fue hacia el hombro del drow, pero una cimitarra, una hoja con dos magias, la de Centella y la de Vidrinath, se alzó para bloquearla y en el ángulo exacto para que el propio ataque del vrock le llevara la garra contra el fino filo.

La otra espada, el arma más antigua de Drizzt, se clavó con fuerza en el pecho del monstruo. La herida no hubiera sido mortal, sin duda, para ese ser de otro mundo. Drizzt pensó que seguramente era por eso por lo que el estúpido vrock habría permitido ese golpe, pensando en contraatacar picoteando a Drizzt en la cabeza.

Pero Muerte Helada no era una espada normal, sino una cinta de hielo, un arma imbuida de un odio mágico al fuego y a todas las criaturas nacidas del fuego.

Como los demonios.

De todas formas, la cabeza del vrock se fue hacia delante mientras Muerte Helada comenzaba a extinguir su fuerza vital, pero ese golpe también fue limpiamente interceptado por la parte plana de Vidrinath. Entonces, el arma apartó el pico justo lo suficiente para que pasara casi rozándole la cara a Drizzt. Ese ataque casi certero no alteró a Drizzt; podría haber apartado más el pico de ser necesario. Pero, no, quería sus armas cerca, demasiado cerca y demasiado rápidas para que el vrock pudiera alzar su garra. Con un movimiento repentino y sutil, lanzó un tajo con Vidrinath al cuello de la criatura.

Así, Drizzt retorció Muerte Helada, que destruía el ardiente corazón de la criatura.

Entonces, la caverna se sacudió violentamente y trozos de entrañas, sangre y plumas regaron a Drizzt y a su oponente. Se giró mientras saltaba hacia un lado y vio que Athrogate extraía uno de bloques de piedra de la aplastada carcasa de un vrock. Rugiendo, Athrogate fue hacia los enanos que Drizzt había tumbado y que, evidentemente, no estaban muertos.

—¡No hay tiempo! —gritó Drizzt, y agarró al enano por el brazo. Sabía que a Athrogate no le llevaría más de unos segundos matarlos, pero no quería que esos enanos murieran. Ahí había en juego fuerzas siniestras, y quizá la corrupción en esos tipos los convertía más en víctimas que en verdugos. Ya tenían serias heridas, así que no representaban ninguna amenaza inminente, y, si Drizzt podía conseguir que las manos de su amigo tuvieran un poco menos de sangre, tenía que intentarlo. Finalmente, Athrogate pareció oír su urgencia y, agarrando las oxidadas cadenas con las manos ensangrentadas, rugió de nuevo y corrió fuera de la cámara y por el pasillo hacia el distante fuego. Con Drizzt detrás de él, el enano se

dirigió directo al fuego, apartó los leños a patadas, sin dejar de rugir y gruñir a cada paso, tan perdido en su furia que Drizzt se sorprendió de haber conseguido apartarlo de los enanos aún vivos.

Corrieron hacia la trampilla, donde el pobre enano que Drizzt había tumbado inicialmente se ponía de pie, tembloroso. Se tambaleó hacia el otro corredor al verlos, pero, esta vez, Drizzt no pudo detener a su amigo lo bastante rápido. Athrogate cayó sobre el enano Stoneshaft en un par de saltos, lo agarró con ambas manos y lo lanzó contra la pared, donde volvió a desplomarse en el suelo.

Athrogate alzó el pie para sacarle la vida a pisotones, y Drizzt saltó hacia su amigo intentando empujarlo con el cuerpo.

Fue como si estuviera intentado mover una montaña.

Athrogate bajó el pie con fuerza, y el pobre Stoneshaft se sacudió y botó por la violencia del impacto.

A continuación, Athrogate alzó el pie de nuevo, y esta vez Drizzt se decidió por una táctica diferente, y le dio una patada a su amigo en la corva de la pierna que tenía apoyada. La pierna se dobló, Athrogate se tambaleó y el otro saltó sobre él y lo tiró al suelo.

Pero Athrogate le cogió la cabeza entre las manos y apretó con tal fuerza que Drizzt temió que el cráneo le fuera a explotar.

—Tu grillete… tu… ¡tenemos que salir de aquí! —tartamudeó el drow.

Athrogate rugió y empujó a Drizzt hacia atrás; luego se puso en pie de un salto.

—Los voy a matar a todos, ¡y tú no me paras! —aulló el enano, y se dispuso a pisotear al enano Stoneshaft caído.

—Entonces, ¡con esto! —gritó Drizzt, y se descolgó Rompecráneos de la espalda.

Athrogate abrió mucho los ojos y las rodillas le temblaron.

Drizzt corrió en el otro sentido, de vuelta a la trampilla, suponiendo que tenía que apartar a Athrogate del tipo caído. Para su alivio, este llegó doblando la esquina casi inmediatamente.

—¡Esa trampilla! —indicó Drizzt, señalando hacia arriba—. Hay muchos ahí arriba, incluidos los responsables de que estés aquí abajo —dejó la enorme maza en el suelo, fue hacia Athrogate y se sacó una ganzúa de la manga, otro regalo del tiempo pasado en el Monasterio de la Rosa Amarilla. Con ella abrió la rudimentaria cerradura.

El grillete cayó y Drizzt fue a por el otro, pero Athrogate le apartó el brazo.

—¡Oh, no, no! —dijo; cogió la enorme maza de Ámbar con la mano derecha y la movió como si no pesara más que una pluma—. ¡Llévame al otro lado de la puerta, elfo! —dijo. Sonó tanto a petición

como a amenaza, un tono que hizo pensar a Drizzt que, si no lo hacía, el enano lo lanzaría al aire para romper esa puerta con él.

Drizzt escaló hábilmente por la pared hasta la repisa, justo debajo de la trampilla. Oyó ruido más allá, así que levantó cuidadosamente la puerta hasta abrirla, pero la cerró inmediatamente. Se giró hacia Athrogate, que se removía ansioso, y se llevó un dedo a los labios.

—Muchos —dijo sin voz.

Athrogate señaló enfáticamente la trampilla y luego se pasó la maza a la misma mano del mangual improvisado. Saltó hacia arriba e intentó agarrarse a la repisa en la que estaba arrodillado Drizzt, pero se quedó corto. Saltó de nuevo, esta vez lanzando el pesado bloque de piedra por encima de la repisa.

Incapaz de evitar esa acción, Drizzt agarró al enano con su mano libre y lo ayudó a subir, pero le hizo señas de que guardara silencio.

No tuvo suerte.

En cuanto Athrogate tuvo los pies en la repisa, saltó de nuevo, a por la puerta, y la atravesó; se agarró al suelo de encima y se alzó hasta la cintura.

Drizzt oyó la reacción de arriba y se dispuso a empujar al enano, porque no había vuelta atrás. Pero cuando cogió a Athrogate por los pies, una sacudida le hizo perder el equilibrio y tuvo que saltar de nuevo hasta el suelo. Consiguió mirar arriba a tiempo de ver que una gran pinza agarraba a Athrogate y tiraba de él hacia arriba.

El drow tuvo un momento de indecisión. Sin duda, Athrogate estaba condenado, por tanto: ¿debía subir y lanzarse a la lucha y, seguramente, a la muerte? Por un momento pensó en huir por los túneles, esconderse y salir después sigilosamente.

Pero no, no podía hacer eso, así que subió rápidamente hasta la repisa, encogiéndose con cada rugido, aullido y golpe que oía, procedentes de arriba. Comenzó a atravesar la trampilla abierta, pero se agachó cuando algo le pasó por encima de la cabeza.

Y, luego, volvió a pasar. Drizzt trató de entender de qué se trataba. A la tercera pasada, vio las gruesas patas de un demonio glabrezu, ¡al que estaban haciendo rodar como un martillo de Uthgardt viviente!

La cuarta rotación fue diferente, porque el demonio le pasó por completo por encima, volando más allá de la trampilla abierta para estrellarse contra la pared de detrás.

Sin nada que girara sobre su cabeza, Drizzt saltó a través de la puerta hasta el suelo. Se dio cuenta al instante de que el demonio ya no suponía una amenaza, porque un humo negro ya envolvía su cadáver. Y, hacia el otro lado, volaban enanos y demonios mientras Athrogate pasaba entre ellos, con Rompecráneos y su mangual, que

abrían un camino como una guadaña en un campo de altas hierbas.

Sin embargo, Drizzt no se alegró de lo que vio, porque Athrogate estaba sangrando por ambos costados de las profundas heridas causadas por la pinza del demonio. Desde el fondo del corredor, se oyó el clic de las ballestas al disparar y Athrogate se sacudió, pero luego gritó y siguió cargando.

—No, no, no —exclamó Drizzt; sacó Taulmaril el Buscacorazones de su hebilla mágica y le cargó una flecha en el mismo movimiento.

Por desgracia, los arqueros del fondo del pasillo, más allá de Athrogate, huyeron antes de que Drizzt pudiera tenerlos a tiro y cerraron una pesada puerta. Drizzt los oyó pasar una barra por detrás de ella y, por un momento, temió que su camino de salida estuviera bloqueado. Pero Athrogate se abalanzó contra ella de un empellón y la destrozó. Astilló, entonces, la madera y arrojó la barra torcida de metal hacia el interior de la estancia, al otro lado.

Drizzt corrió para alcanzar al enano enloquecido. Recorrieron el conjunto de la torre y Drizzt no recibió ni una saeta, probablemente porque todas se clavaban en Athrogate.

Al acercarse a las puertas exteriores, Drizzt se detuvo de golpe al ver a una enana en el suelo; era la víctima del brutal nálfeshni. Se había hecho la muerta al pasar Athrogate, pero en ese momento ya estaba a cuatro patas, tratando de levantarse.

Drizzt metió el arco en la hebilla y corrió hacia ella. La cogió por debajo del brazo y la hizo levantarse.

—Un ruido, un mal gesto, y te mato —le advirtió mientras desenvainaba Muerte Helada—. Te he librado del collar maldito —le explicó—. Cuando te recuperes, ven al este, a Viñas Sangrantes, y quizá encontremos la manera de salvar a tu gente.

Ella se lo quedó mirando, como atontada, y él la dejó caer al suelo.

Drizzt se alejó rápidamente, tratando de alcanzar a Athrogate; lo vio justo cuando atravesaba la puerta exterior hacia el patio abierto.

Donde lo esperaba una hueste de enemigos.

23
Lazo diabólico

—Lo descubrirían —advirtió Inkeri Margaster a Charri Hunzrin cuando la mercader drow le sugirió una filacteria demoníaca para lord Neverember—. Su parte en todo esto no es menor, y lo vigilan de cerca muchos rivales.

—Sin ese control, ¿cómo sería? —preguntó Charri.

—Estaría conforme —le aseguró Inkeri—. A Dagult Neverember solo le importa Dagult Neverember. Vería lo que podría ganar él y su preciosa ciudad de Neverwinter, así que no diría nada sobre este asunto. Lo que más quiere es ver al rey Bruenor y a sus enanos expulsados de esta tierra.

—Muchos lo llamaban el protector —le recordó Charri—. ¿Cómo se ganó ese título si es como dices?

—Oh, Dagult sí que luchó para salvar a otros. Su título se lo ha ganado.

—Altruista, ¿no?

—Sí —contestó Inkeri— y no, porque solo le importa la gloria que esas acciones le reportan. No todos los actos de caridad se realizan para servir a los demás, y no todos los actos de heroísmo son para beneficio de los otros. Claro que hay grandes palabras: caridad, heroísmo, altruismo, pero los beneficios de estar ligado a una de ellas no se pueden subestimar, y eso es lo que a él le importa. Para el querido Dagult, esa gloria es una gran motivación.

Charri Hunzrin necesitó un momento para digerir eso. Las palabras que le había dicho eran anatema para la sociedad drow: ni siquiera las tenían en su idioma, aparte de ser una especie de sinónimos de insultos dedicados a los idiotas que se hacían daño a sí mismos por el bien de otros.

—Aun así —discutió—, seguramente lord Neverember temerá que ese lazo se vuelva contra él después de estrecharlo en los reinos del rey Bruenor.

Inkeri Margaster se rio de eso.

—Le das mucha importancia a lord Neverember, me temo, o quizá no la suficiente. El querido Dagult confía en mi lealtad y quizá no se equivoque. Es un aliado valioso y sabe dónde está enterrado el oro. Muchísimo oro.

—¿Confías en que no te pondrá impedimentos?

Inkeri volvió a reír.

—Él cubrirá nuestro movimiento mientras apretamos el lazo sobre Gauntlgrym y devolvemos al rey Bruenor al puesto de irrelevancia que tanto se merece. Para cuando los otros señores de Aguas Profundas se enteren de que hay líos en los Riscos, la ciudad halfling estará en llamas y los enanos estarán atrapados en su sucio agujero. Y lo señores de Aguas Profundas no comprenderán qué lo ha causado; de todas formas, casi seguro que solo les importará si afecta a sus balances.

—Y en el caos que se produzca allí, el rey Bruenor será apresado abajo —dijo Charri Hunzrin, y explicó el resto del plan—. Sus amigos se han creado enemigos poderosos en Menzoberranzan, y estos pronto llegarán para ayudarte en tus propósitos.

—Promesas, tantas promesas… —repuso Inkeri Margaster con una risita—. Me pides que corra un gran riesgo, y cuando todo va tan bien, me pides, sin embargo, que espere antes de entrar en acción.

—Aprieta el lazo —dijo Charri Hunzrin—, y nosotras haremos nuestra parte.

—¿Y luego tus guerreros y sacerdotisas Hunzrin marcharán a nuestro lado, todo por la gloria de Lloth?

Charri vaciló e Inkeri se rio de ella.

—Cuánta ansiedad por lanzaros a la batalla —comentó Inkeri.

—Pensaba que los demonios estarían ansiosos de un caos así —replicó—. ¿No compartes tú tu forma con los barlgura?

—Barlgura que sirven a Demogorgon —confirmó Inkeri, dando unos toquecitos en su precioso collar, quizá la filacteria más poderosa que los Hunzrin habían llevado a la superficie—. Y, por tanto, en estos momentos, no tienen mucho cariño a los drow, mientras esperan la reconstitución de su señor en el torbellino del fango Abisal.

—Están furiosos con algunos de ellos —le corrigió Charri, rápidamente—. Traza las separaciones correctamente en tus cálculos, amiga mía.

—No soy tu amiga.

—Mi… cliente, entonces. ¿No te he servido bien? ¿No he portado un poder inimaginable a la Casa Margaster?

—A qué precio, me pregunto —planteó Inkeri.

—Además —continuó Charri, devolviendo rápidamente la

conversación al tema del que estaban hablando—, el aliado más cercano al rey Bruenor es el instrumento herético que destruyó la forma material de Demogorgon, junto con los que prepararon esa catástrofe. Mis aliados no son amigos de ese grupo.

Inkeri Magister adoptó una postura evasiva, tamborileando los largos y delicados dedos sobre su afilada barbilla, como si estuviera intrigada, pero no convencida.

—¿Crees que tendrás una oportunidad mejor? —preguntó Charri —. ¿Alguna otra vez?

—Un ataque al milímetro —aceptó Inkeri—. Heriremos a los halflings, quizá de muerte, y sellaremos el túnel que conecta su pueblo con el reino de Bruenor.

—Y eso te dará una mejor posición —le prometió Charri.

Inkeri rio de nuevo, luego asintió para aceptar. Se dio la vuelta y se fue por el túnel hasta la entrada secreta que la llevaría a las bodegas de la Casa Margaster.

Charri se fue por el otro lado, hacia una pequeña cámara secreta donde un mago de la Casa Hunzrin la esperaba para teletransportarla mágicamente de vuelta a Menzoberranzan. Estuvo a punto de volver a salir de la estancia al cruzar el umbral de la puerta escondida y ver que el mago no estaba solo.

Se hallaba con Iltztran Melarn, y, peor, hacia el lado, la Matrona Zhindia se encontraba sentada sobre un disco de energía mágica.

—Lo has hecho bien, sacerdotisa, pero tu vacilación era tan transparente como la cobardía de tu matrona —dijo la Matrona Zhindia, dejando al descubierto que había estado escuchando mágicamente la reunión de Charri con Inkeri.

En ese momento, Charri se sitió increíblemente estúpida. ¿Por qué no había alzado defensas contra este tipo de clarividencia?

—No culpo a la Matrona Shakti ni la castigaré —continuó la Matrona Zhindia, y Charri dio un paso atrás, sorprendida de que la matrona de la Casa Melarn pudiera incluso sugerir algo así.

—Será Lloth quien lo decida —explicó la Matrona Zhindia.

Mientras Charri continuaba mirándola incrédula, la otra mujer comenzó a reír.

—Es algo tan hermoso, ¿no lo ves? —explicó la Matrona Zhindia mientras la excitación le hacía abrir la nariz y los ojos—. Mira más allá de los simples acontecimientos, con una perspectiva más a largo plazo.

—¿Qué quieres decir? —se atrevió a preguntar Charri.

—¿No lo entiendes? Por esto es por lo que no se me permitió morir a manos de los herejes. Este es el plan a largo plazo de Lloth.

Charri estuvo a punto de balbucir algo, no muy segura de por dónde empezar. ¿A la Matrona Zhindia no se le permitió morir? ¿Qué querría decir eso?

—Me deberían haber matado en el ataque asesino que se hizo a mi casa —explicó la Matrona Zhindia al vislumbrar las preguntas en el rostro de Charri—. Me tenían muerta y, sin embargo, vivo. Asesinaron a muchas de mis sacerdotisas y, sin embargo, todas menos una están vivas de nuevo, por la gracia de Lloth. Sí, mi hija ya no está, pero eso también… ¿no lo ves? Esa es la manera que tiene la gloriosa Reina Araña de probar mi devoción. Y ahora ella comprende la verdad de eso y no cuestiona mis acciones, y he llegado a advertir el plan a largo plazo que ha puesto en marcha.

—No… no lo entiendo —admitió Charri Hunzrin.

—No me sorprende. Escúchame bien: su inacción en este asunto, el del regreso de Zaknafein, el padre del hereje, hará caer a la Matrona Baenre —explicó alegremente la Matrona Zhindia—. Con mis recuperadoras abisales, también un regalo de lady Lloth, llevaré el alma robada, Zaknafein, a Menzoberranzan para que se enfrente a su juicio. Sí, claro, lo llevaré a la Ciudad de las Arañas, muerto o encadenado, y me llevaré a su despreciable hijo con él.

—La Matrona Baenre declaró acabada esa *vendetta* —indicó Charri.

—¡Y estaba equivocada! ¡Terriblemente equivocada!

—Lloth se enfrentó… Yvonnel está…

—Otra prueba para nuestra devoción, ¡nada más! —replicó la Matrona Zhindia, avanzando, lo que hizo retroceder a Charri—. Cuando la verdad quede al descubierto, cuando Zaknafein y Drizzt sean capturados y ejecutados, o regresen después del juicio final, ¡la locura de la Casa Baenre se hará evidente! Tamaño error mostrará el desagrado de Lloth contra esa estúpida Matrona Quenthel, y eso inspirará a nuestros aliados a lanzarse contra Baenre y, finalmente, a librarnos del azote de esa casa.

Charri estaba demasiado anonadada e intimidada para responder. Los dedos se le movieron instintivamente, y tuvo que parar de signar antes de que impulsiva y estúpidamente indicara su convicción de que la Matrona Zhindia estaba loca.

—No me crees —razonó la Matrona Zhindia, y Charri comenzó a pensar en conjuros defensivos que pudiera emplear para salvarse.

Pero Zhindia Melarn se mantuvo muy compuesta y casi relajada sobre su disco mágico flotante.

—No te culpo —dijo con calma—, pero ya verás. Entenderás los beneficios de la osadía cuando le entregue el premio robado, que es Zaknafein y su hijo, y lleve a la ruina todo lo que Drizzt ha construido

en la superficie, todo lo que Jarlaxle ha construido en la superficie.

»Sí, la Matrona Quenthel aullará ante eso, ¿verdad? —continuó la Matrona Zhindia—. Y, en cuanto a la Matrona Shakti Hunzrin, la caída de Bregan D'aerthe será una bendición, ¿verdad? ¿Y tú? A ti te gustará, claro. Poco te gustaría más que librarte de Bregan D'aerthe, para que la Casa Hunzrin se convierta en la líder indiscutible de todo el comercio más allá de esa caverna a la que llamamos hogar.

—Es… ambicioso —balbuceó Charri.

—Como debe ser. Sin embargo, no tan ambicioso, me parece. Más bien, está a nuestro alcance, y ¡fácilmente!

—¿Cómo?

—Te queda mucho por aprender. ¿No acabas de hablar sobre esa sucia humana? ¿Cómo?, me preguntas. Bueno, con una noble casa de Aguas Profundas y un clan de guerreros enanos envenenados por los demonios. Señálales a esos que hicieron tal daño. ¡Lanza sus demonios contra nuestros enemigos y yo enviaré a mis recuperadoras y mis drañas con ellos!

—Acabo de decir…

—¡Tienes que indicarlo más directamente! —insistió la Matrona Zhindia—. La Casa Margaster debería lanzar todos sus recursos contra ellos, y ¡ahora! No solo contra los estúpidos halflings y el reino de Bruenor.

—¿Contra quién? ¿Jarlaxle?

—¡Sí! Es hora de destruir su abominable ciudad, de destruir esa condenada población de halflings. Y dejar que los demonios atrapen al rey Bruenor en su agujero. Encerrado, sin amigos, entonces, podemos dejar que nuestros monstruos se multipliquen con sus puertas abisales para causar aún más catástrofe a sus bandos y llenar, finalmente, los salones de Gauntlgrym con demonios aliados.

—Matrona, estamos hablando de demonios, no de diablos. Cuando su furia se libere, no podrán ser contenidos.

Zhindia se encogió de hombros.

—Entonces, dejemos que vaguen libres y lo destruyan todo. ¿Qué nos importa? Finalmente, serán derrotados; los humanos tienen muchísimo poder en esta región. Pero para cuando consigan cambiar el rumbo de las cosas, las bestias que me ha dado una sirvienta, sí, la propia Eskavidne, ya tendrán nuestras presas, y ¡la Matrona Baenre tendrá que responder de su herejía!

—Hablaré con la Matrona Shak… —comenzó a decir Charri.

—Regresarás con Inkeri Margaster, inmediatamente —exigió la Matrona Zhindia—, o nunca volverás a Menzoberranzan para estar ante tu matrona.

Charri abrió mucho los ojos.

—Soy una suma sacerdotisa…

—Y serás una suma sacerdotisa muerta —prometió la Matrona Zhindia. Junto a ella, Iltztran Melarn lanzó una mirada desafiante a su homólogo, quien alzó las manos en señal de rendición porque no quería tener nada que ver con el mago de la Casa Melarn.

—Míralo así, mi querida Charri Hunzrin —explicó la Matrona Zhindia—. Tu matrona preferiría tener a la Casa Hunzrin observando desde lejos, sin querer invocar la furia de Lloth o de la Matrona Baenre. Eso es comprensible; ¿acaso la autopreservación no es el primer mandamiento de la Reina Araña?

Charri se la quedó mirando.

—Autopreservación —repitió la Matrona Zhindia—. Mantenerte viva, porque ¿cómo podrías servir a la Reina Araña si pierdes la vida por una estúpida elección? ¿Y no es desafiar a quien te ha prometido la muerte si lo haces la más estúpida de las elecciones?

Charri llegó a asentir con la cabeza, pero solo un poco.

—Entonces, ¡vete ya, niña! —rugió la Matrona Zhindia, que, en verdad, no era mucho mayor que Charri Hunzrin—. ¡Las catapultas están llenas de ardientes cargas abisales! ¡Solo diles adónde apuntar y asegúrate de que las disparan!

Charri no miró hacia atrás, tampoco tuvo la más mínima duda de que cualquier palabra que dirigiera a Inkeri Margaster volvería a ser oída con claridad por la cruel Zhindia Melarn.

24
EL PODER DE LA RABIA

—No pueden atravesar eso —se lamentó Jarlaxle mirando hacia el patio, que estaba plagado de demonios de todos los tamaños y formas, y con docenas de enanos, apiñados, seguramente más por temor a sus propios aliados que por lo que fuera que estuviera causando tal alboroto justo en el interior de la torre, pero que aun así se interponían entre Drizzt y la libertad.

Zaknafein estuvo a punto de saltar el parapeto, pero Jarlaxle lo cogió del brazo.

—¡Tú tampoco puedes atravesar eso!

—No voy a ver morir a mi hijo —replicó Zaknafein, y se soltó el brazo.

—¡La mitad del condenado Abismo está aquí! —susurró Jarlaxle, brusco.

—¡No voy a ver morir a mi hijo!

Jarlaxle observó el rostro de su compañero, cuyos ojos no parpadearon, y el jefe mercenario ni siquiera trató de cogerle por el brazo de nuevo. Ese era el hombre que se había colocado voluntariamente sobre el altar sacrificial de la Matrona Malicia y había aceptado que le clavara su daga en el corazón por el bien de Drizzt. Ese era el hombre que, como un no-muerto, se había resistido al zin-carla, quizá el único que se había resistido a la servidumbre de ese conjuro y había saltado dentro del ácido en vez de matar a Drizzt.

—Saca tu juguete tornado —dijo Zaknafein.

Jarlaxle negó con la cabeza. Había exigido demasiado al objeto mágico y a este le quedaba muy poco, si algo, que ofrecer. Pero, claro, él era Jarlaxle. Tenía otros juguetes.

—Necesitamos un plan —signó Jarlaxle con los dedos.

—Tengo uno.

—¿Cuál?

—Matar cosas —le contestó Zaknafein con los dedos, y avanzó por

la muralla hacia la distante puerta de la torre. Se detuvo y contuvo un grito, igual que Jarlaxle, cuando esta saltó por los aires, reventada por un criatura demoníaca parecida a un cerdo, que salió volando, agitándose y chillando mientras rebotaba entre los monstruos que esperaban, y donde más de uno lo pateó, lo mordió y lo apuñaló.

Detrás del cerdo volador salió un enano con cara de loco, rugiendo y gritando, aplastando todo lo que se le ponía cerca con una enorme maza. Hacía rodar un bloque de piedra aún mayor en el extremo de una cadena oxidada. Sin miedo, el enano se lanzó contra la reunión de demonios.

Un gigantesco nálfeshni tumbó al enano de un porrazo, pero este se puso en pie antes de que la bestia pudiera pisotearlo. Saltó y corrió entre las piernas del demonio y, de paso, lo mordió en el muslo.

Por otro lado, un glabrezu cerró sus pinzas sobre él y el enano aceptó voluntariamente su ataque a cambio de plantarle la maza directamente en el cráneo, y aplastárselo. Soltándose, blandiendo sus armas salvajemente, pateando y girando, consiguió liberarse de la melé y corrió hacia un punto abierto; allí encontró a tres enanos que lo esperaban con las ballestas en ristre.

Drizzt trató de mantenerse cerca de Athrogate, pero el enano simplemente apartó a los monstruos sin pensar que lo perseguían.

Drizzt acababa sus enfrentamientos con más cuidado; acuchillaba o mutilaba a monstruos y enanos por igual, y luego saltaba más allá para seguir a su amigo. Cuando consiguió ver la puerta del patio, esta se hallaba reventada. Pudo seguir con la mirada el camino de la masacre hasta Athrogate, quien en ese momento lanzaba a un enano por el aire con el extremo de su mangual improvisado.

Athrogate pisoteó a un segundo enano que yacía caído ante él y luego siguió cargando hacia delante. Pero, se detuvo para golpear hacia la derecha, con ambas manos en Rompecráneos, estrellando el arma sobre los hombros de un can infernal, que cayó con las patas abiertas y plano sobre el suelo.

—Oh, amigo —murmuró Drizzt al ver a Athrogate, que tenía una saeta de ballesta clavada en la mejilla y otras dos en el pecho. La sangre le caía a chorros, y aunque Drizzt sabía que el cinturón le proporcionaba la fuerza, estaba seguro de que Athrogate seguiría avanzando por el furor de su propia rabia aun si perdía el cinturón mágico.

Pero no tuvo tiempo de contemplarlo mucho, porque un segundo can infernal lanzó el cono de fuego de su aliento contra el enano. No se sorprendió al ver que Athrogate seguía corriendo y rugiendo, con

llamas que le salían de la ropa.

—¡Guenhwyvar, te necesito otra vez! —llamó Drizzt, y se detuvo lo justo para que la neblina gris comenzara a solidificarse antes de salir por la puerta y lanzarse a la contienda.

Al instante, llegaron enemigos de todas partes. Espadas, martillos, garras, picos, incluso una cola látigo de un demonio con pinta de lagarto; todo llovió sobre Drizzt antes de que hubiera podido dar tres pasos desde la puerta, mientras el camino entre Athrogate y él se cerraba rápidamente.

No podía pensar en ello, con todo lo que estaba recibiendo. Saltó, se agachó, esquivó y movió las espadas en unas series mareantes de bloqueos, desvíos y fintas, pero tuvo que retroceder, paso a paso, hacia la puerta. Se fijó en un demonio grande que comenzaba a lanzar un conjuro mágico, con rayos que le crepitaban entre los dedos largos y con garras. Sin ninguna posibilidad a la vista, Drizzt volvió a entrar en la torre y se tiró a un lado, justo antes de que un tremendo rayo hiciera saltar lo que quedaba de la puerta de sus goznes y la lanzara hasta la otra punta de la sala junto con la mitad del marco.

Los enemigos fueron entrando rápidamente y, entonces, Drizzt los asaltó desde el lado. Atacando siempre al primer enano o demonio para que no pudieran rodearlo.

No tuvo que contenerlos durante mucho rato, porque cuando un par de enanos entraron y se fueron hacia la derecha para alejarse de Drizzt, una pantera saltó sobre ellos y los aplastó y, luego, saltó desde ellos hasta el pecho de un vrock que iba justo detrás de la pareja.

Drizzt hizo rodar sus espadas y las enfundó para sacar Taulmaril de su hebilla mágica. Con Guenhwyvar que mantenía la vanguardia y él que disparaba por encima de ella, se atrevió a creer que llegaría junto a Athrogate.

Pero, entonces, de nuevo estaba tambaleándose, cayendo de repente, porque el muro a su lado, la pared a la derecha de la puerta, simplemente había desaparecido, ¡desvanecido! Durante ese único tambaleo, el ágil drow guardó el arco y desenvainó de nuevo las cimitarras mientras se volvía para enfrentase a esa abertura nueva y grande, pensando que una nueva oleada de enemigos simplemente lo enterraría ahí mismo.

Pero solo dos fueron a por él, aunque ¡como si fueran una docena! Drizzt conocía bien a esos demonios y ya había derrotado a su tocaya en la batalla por Gauntlgrym. De casi tres metros de alto, esas criaturas parecidas a las nagas eran medio mujer hermosa, medio serpiente; tenían una cola con un aguijón envenenado y seis brazos, cada uno blandiendo un arma de gran poder mágico. Una docena de

adornos y collares repicaban en cada una de ellas mientras avanzaba, hombro con hombro, con una expresión de intenso odio.

Era evidente que conocían a su presa tan bien como él a ellas.

Sabían que era el drow que había derrotado a Márilith, la mayor de su grupo.

—¡Aguanta la puerta! —pidió Drizzt a Guenhwyvar, y el drow trató de contener la brecha de la pared, abierta por un pasamiento mágico que esperaba que no durara mucho.

Si podía mantener a las demonios justo detrás de la línea de la pared que ya no estaba, cuando el conjuro pasara y la piedra regresara…

Inmediatamente, supo que sus esfuerzos no serían suficientes. Se hundió en su trance guerrero más profundo, cediendo totalmente a sus instintos, sintiendo, oyendo y oliendo el flujo de la batalla y dejando que su yo primordial, el guerrero más puro al que llamaba el cazador, tomara el control. Y, entonces, con el beneficio añadido del equilibrio y las técnicas que había aprendido del gran maestro Kane, se sintió más capaz y seguro como guerrero de lo que lo había hecho en toda su vida.

Pero cada una de las márilith podía atacarle de siete maneras, y esas demonios mayores se conocían muy bien y funcionaban perfectamente juntas. Y a pesar toda la velocidad y la belleza de su danza, Drizzt no podía llegar a todo.

Lo alcanzaron. Lo alcanzaron de nuevo. Una cola le pinchó en el muslo, justo antes de que pudiera retroceder esa pierna, e inmediatamente noto el ardor del veneno.

—¡Pagarás por el destierro de las márilith, Drizzt Do'Urden! —siseó una de las demonios con seis brazos.

Y las dos atacaron furiosamente, doce armas que lanzaban estocadas y tajos y forzaban a Drizzt a cojear hacia atrás.

Por el rabillo del ojo, vio que desaparecía otra parte de la pared y otro agujero aparecía; la idea de escapar por ahí antes de que todo se llenara de enemigos se le ocurrió, pero solo por un instante, porque una enorme bola de fuego cayó sobre él y las márilith.

Había perdido charcos de sangre, tenía la piel rajada en más de una docena de lugares y podía notar la punta metálica de dos saetas de ballesta que le rasgaban por dentro y le arañaban las costillas a cada respiración. Pero Athrogate no iba a parar. Siguió atacando, barriendo con su mangual improvisado y rompiendo cráneos con la maza, cuyo nombre indicaba justamente eso, mientras dejaba atrás una estela de enemigos destrozados.

Oyó el zumbido cerca de él mientras se acercaba a otro demonio vrock más, y, por tanto, no estaba completamente desprevenido cuando agitó la piedra del mangual en lo alto y encontró que se la había agarrado uno de esos horribles demonios chasme. Este trató de arrancársela, y casi lo logró, pero el enano dio un poderoso tirón con el brazo del grillete y arrastró al demonio hasta tenerlo frente a él. Entonces, este se le enfrentó y le pinchó con su larga probóscide.

Athrogate también lo hizo, pero con una poderosa maza.

Rompecráneos envió de lado ese apéndice y chafó el bulboso rostro humano de la abominación medio hombre medio mosca.

El mangual cayó de las manos del chasme mientras el demonio volaba lejos de Athrogate y rebotaba en el suelo.

Sin embargo, el alivio o la satisfacción que el enano pudo haber sentido solo duró un instante, solo hasta que el fuerte pico del vrock lo golpeó en la frente y lo envió de espaldas al suelo.

Una banda de enanos y demonios le saltó encima para acabar con él, para aplastarlo contra la piedra. Quizá solo le quedaban unos segundos para encontrar la muerte.

—¡Ámbar!

Con ese potente aullido, Athrogate consiguió fijar los pies y erguirse de nuevo, sacudiéndose y manoteando para sacarse de encima a sus atacantes.

No podía ver nada debido a la sangre que le manaba de la herida en la frente, pero no le importaba.

—¡Ámbar! —rugía sin parar, y golpeaba y se lanzaba para aquí y para allá, a veces alcanzando un objetivo, más a menudo fallando, y tambaleándose con cada paso incierto.

Notó el frío suelo bajo él y se tendió sobre la piedra, relajando el cuerpo tanto que sintió como si estuviera hundiéndose en la tierra. También dirigió ahí su consciencia, al instante, sabiendo que cualquier movimiento brusco o giro contra las ardientes llamas de la bola de fuego lo alzaría y lo haría más vulnerable.

De nuevo, en ese momento, el entrenamiento con el gran maestro Kane salvó a Drizzt de sufrir graves heridas, porque la bola de fuego a penas lo tocó. La cinta helada de su cimitarra hubiera minimizado las llamas, cierto, pero se trataba de una poderosa explosión, y ni siquiera le chamuscó la ropa. Aunque se sentía complacido consigo mismo por eso, sí que hizo una mueca de dolor cuando se puso en pie, al oír el aullido dolorido de la pobre Guenhwyvar a su izquierda. Una rápida mirada hacia allí mientras volvía a enfrentarse a las márilith hizo que su mueca se pronunciara.

Guenhwyvar luchaba y se agitaba salvajemente para rechazar a un par de demonios de la puerta. Pero la valiente pantera, envuelta en llamas, ni siquiera podía verlos. Seguramente, ¡estaba atacando las ardientes llamas tanto como a los enemigos! Drizzt supo que tenía que enviarla a su hogar en el Plano Astral, incluso en esa situación desesperada.

Porque las márilith se le acercaban ilesas. Eran criaturas nacidas en el fuego, criaturas del fuego, así que la bola de fuego las había cubierto sin molestarlas en absoluto.

Drizzt detuvo una serie de golpes de la criatura a su izquierda, luego se giró hacia la derecha para desviar una cruel estocada de una lanza corta y, en esa vuelta, consiguió lanzar una mirada, pensando en escapar por el nuevo agujero.

Pero ese agujero había desaparecido.

—Ve a casa, Guen —susurró, sabiendo perfectamente que pronto lo superarían, incluso si de algún modo conseguía contener la furia de las dos márilith.

Había un tono de despedida en la voz de Drizzt, que pensaba que nunca volvería a ver a su querida amiga pantera. También pensó en sus amigos, en Bruenor, Regis y Wulfgar, y en Jarlaxle, pero sobre todo en Catti-brie y en Zaknafein, y se preguntó si su padre se molestaría siquiera en conocer a su hijo o hija.

Sí, pensó en el bebé, su bebé, al que nunca vería.

—¡No! —rugió Drizzt. No podía permitir que eso pasara. Tenía que encontrar la manera de salir de ahí. Incluso con el cazador, incluso con su entrenamiento en el Monasterio de la Rosa Amarilla, incluso con todos los trucos y la magia, con su nueva espada de poderosos encantamientos combinados, con su arco letal…, incluso con todo eso, Drizzt no tenía ninguna posibilidad de vencer.

Pero tampoco de perder, decidió. ¡No podía perder!

Los túneles… Tenía que escapar por los túneles a su espalda, bajar a los retorcidos caminos de las mazmorras. Pensó en el pobre Athrogate, pero ya no podía ver al barbudo enano ni le oía gritar por Ámbar. Drizzt pensó que su amigo casi seguro que ya estaría muerto. Aunque no fuera así, no había ninguna forma de que él pudiera llegar hasta él.

«Te he rescatado solo para llevarte a la muerte», pensó en una silenciosa bendición.

Y, entonces, luchó para asegurarse de no morir él también.

Sus cimitarras eran como una mancha en movimiento, deteniendo a los demonios. Al mismo tiempo, Drizzt flexionó los músculos de la pierna para buscar el veneno, para sentir el veneno y rechazarlo,

presionándolo fuera de la herida, negándole un acceso más profundo.

Tenía que marcharse, tenía que darse la vuelta y huir de una vez…

Pero ¿cómo?

Dio un gran tajo con Vidrinath, de izquierda a derecha, con el brazo totalmente extendido para conseguir un poco de espacio de las márilith. Su intención era volverse y salir corriendo tras ese tajo, pero se sorprendió cuando la hoja fue hacia un lado y una forma oscura que venía del otro lado ¡pasó por encima en un salto mortal!

Antes de que pudiera registrar eso, casi simultáneamente, otra forma llegó desde la misma dirección, una forma aviar que, al principio, hizo pensar a Drizzt que se trataba de otro demonio vrock llegado por el segundo agujero.

Pero la criatura corrió más allá de él, no hacia él, y no le atacó al pasar.

Un instante después, Drizzt ató cabos y entendió que la primera forma oscura que había saltado era Zaknafein, su padre, que en ese momento estaba junto a él, atacando con la espada a la márilith de la izquierda y chasqueando el látigo. Lo animó el hecho de que ahora fueran dos…, pero no dos. ¡Tres! Se dio cuenta cuando una ráfaga de dagas mágicas voló sobre él para clavarse en las hermanas demonio.

Pero ni siquiera tres era cierto del todo, porque ese montón de plumas pertenecía a un pájaro gigante; no a un demonio vrock, sino a un enorme diatryma llamado por la pluma del sombrero de Jarlaxle. La mascota mágica se enfrentó a la carga del vrock ante la puerta que antes había guardado Guenhwyvar y los poderosos picos chocaron con un resonante crujido.

Todo había pasado muy rápido, en un mero instante, pero esa distracción podría haber sido el fin de Drizzt si Zaknafein no hubiera manejado la espada y el látigo con tanta destreza ante su hijo, haciendo retroceder a la márilith más cercana, y si Jarlaxle no hubiera enviado volando esas dagas desde su brazal mágico, que ¡nunca parecía quedarse sin munición!

Se concentró para recuperar la disciplina del cazador e intentó encontrar un ritmo con Zaknafein, sintiendo los movimientos del maestro de armas a su lado, buscando un estilo complementario. En un momento, ambos ya luchaban casi como si fueran uno.

¡Le resultaba muy natural! A los dos; lo vio cuando la armonía se estableció enseguida en sus movimientos, como si los últimos doscientos años no hubieran pasado, como si estuvieran luchando codo con codo exactamente igual que cuando habían entrenado en la Casa Do’Urden en Menzoberranzan.

Una bola de fuego voló por la puerta abierta, y tanto el vrock como

el pájaro de Jarlaxle chillaron, pero el vrock, a diferencia del pájaro, no se quedó parado ni sorprendido; empleó esa distracción para clavarle el pico en el cráneo al diatryma, y lo mató al instante.

—¡Jarlaxle, la puerta! —gritó Drizzt, que aún hacia movimientos defensivos con las cimitarras, desviando la presión del ataque continuo de las márilith. Bloqueaba con las espadas en ángulo hacia arriba con movimientos cortos, parando y parando hasta que vio una apertura; entonces, de repente llevó Muerte Helada hacia abajo y por fuera, luego hacia arriba al otro lado, y luego de nuevo hacia abajo sobre los brazos de la márilith.

Eso la obligó a bajar los miembros superiores, a bajar más y a retroceder reptando; pero no lo suficientemente rápido, porque el látigo de Zaknafein restalló por encima del brazo en descenso de Drizzt. Entonces, le hizo un corte sobre los ojos a la demonio, forzándola a retroceder aún más.

—Un pasamiento —explicó Drizzt en voz baja—. ¡Envíalos hacia él! —miró hacia la izquierda, esperándose un montón de monstruos desde la puerta abierta, pero no debería haber dudado de Jarlaxle. La respuesta del jefe mercenario había llegado en forma de un pegote volador de masa pegajosa verde, que cayó sobre el vrock, lo tiró fuera del umbral, y lo apartó de la hoja de la puerta. Le siguió un segundo pegote que selló aún más la puerta, aunque seguramente no aguantaría mucho…

—¡Empújalos! —dijo Zaknafein a Drizzt, quien de repente presionó hacia delante, un movimiento obvio, porque otros monstruos estaban tratando de entrar por la abertura detrás de las gemelas márilith. Hizo restallar el látigo tres veces en una rápida sucesión para conseguir que ambas márilith se apoyaran sobre sus colas de serpiente. Luego, enrolló el látigo con mucha habilidad, se lo colgó del cinturón y desenvainó su segunda espada, demasiado deprisa para que la demonio que tenía delante pudiera sacar alguna ventaja de ese cambio.

Ahora dos espadas y dos cimitarras resonaban contra la furia de una docena de armas demoníacas, con Drizzt y Zaknafein que peleaban como si fueran uno. Drizzt lanzó una estocada con Vidrinath a la demonio que su padre tenía delante, y cuando esa márilith envió dos hojas para bloquearla, Zaknafein llevó su espada derecha hacia la parte interior de los brazos que aquella separaba del cuerpo. Uno de ellos estaba demasiado lejos para alcanzarlo, pero la hoja del maestro de armas se hundió en el otro antebrazo. La márilith aulló de dolor y dejó caer su arma. Sin detenerse, Zaknafein movió ambas espadas hacia abajo para ir por debajo del predecible tajo hacia delante de las

armas que la márilith sujetaba con los dos brazos buenos que le quedaban por ese lado, su izquierdo. Luego, Zaknafein retrajo sus espadas hacia el otro lado, forzando bloqueos a contramano, que alejaron a la demonio ligeramente de su compañera.

En ese mismo momento, Drizzt lanzó un potente tajo con Vidrinath, no para alcanzar a su oponente, sino para forzar a la márilith que tenía frente a él a seguir la hoja.

Un giro completo, que acabó con un paso hacia la izquierda, colocó a Drizzt justo al lado de Zaknafein y a su oponente, que había seguido su giro separada de su compañera.

Los dos guerreros drow atacaron con fuerza, codo con codo, forzando una retirada.

—¡Es un pasamiento conjurado! —gritó Drizzt al jefe mercenario.

—Bueno, ¿por qué no me lo has dicho antes? —fue la respuesta de Jarlaxle desde atrás. Justo un instante después, se le ocurrió una mejor respuesta: una ola de energía mágica ondulada que le recordó a Drizzt la sensación que tenía en la playa cuando la marea se alejaba deprisa. Las márilith también lo reconocieron, y sisearon y chirriaron y se pisaron la una a la otra tratando de regresar a la abertura de la pared. Una incluso tiró algunas de sus armas, agarró a un par de demonios menores y se los puso por encima como si tratara de escudarse de piedras que cayeran.

Pero esas piedras no estaban cayendo. Simplemente estaban.

Porque el pasamiento mágico simplemente había hecho desaparecer esas piedras del lugar donde habían estado siempre. Y el conjuro de Jarlaxle para disipar la magia las había vuelto a poner allí donde faltaban.

Cualquier cosa pillada en el área de las piedras que volvían a materializarse fue aplastada hasta convertirse en nada.

Un par de armas repicaron sobre el suelo ante los dos guerreros drow, una de ellas aún agarrada por la mano de un brazo cortado. La punta de la cola de serpiente de una márilith también había quedado allí, ya no enganchada a nada, pero aún goteando su desagradable veneno. Y ahí también yacían las mitades superiores de los dos seres menores que había agarrado una de las márilith, destrozados.

Drizzt y Zaknafein retrocedieron jadeando.

—¡Athrogate está… estaba ahí fuera! —gritó Drizzt.

—Entonces, para ahí debemos ir —contestó Jarlaxle—. Llamad a vuestras monturas, los dos.

—No podremos atravesar esa puerta —observó Drizzt, y, ciertamente, la pasta estaba cediendo y parecía que una horda de monstruos estaba a punto de irrumpir en la estancia.

—Nos haremos una puerta —insistió Jarlaxle, con una tensa sonrisa, y lanzó otro pegote pastoso a la puerta de la torre para que resistiera un poco más.

Llamaron a sus monturas y, antes de que Drizzt pudiera hacer más preguntas, Jarlaxle llevó su yegua de pesadilla hasta el otro lado de la estancia, cerca de donde Zaknafein y él habían entrado. En una mano, sujetaba la extraña tela negra que tanto Drizzt con Zaknafein conocían bien y, en la otra, un juguete nuevo. Parecía un bastón corto o un cetro, o quizá un banderín hecho de algún metal negro pero cubierto de una tela a rayas rojas y blancas.

—¡Id rápido! —dijo a sus amigos—. ¡Una carrera directa por el patio a por Athrogate, y con él hacia la puerta principal!

Tiró el extraño disco que parecía de tela contra la pared, y este se alargó y se ensanchó durante el vuelo. Cuando aterrizó sobre la superficie de piedra, creó una abertura.

Zaknafein y su jabalí infernal pasaron delante, y Drizzt justo detrás; saltaron al patio, en medio de un enjambre de sorprendidos demonios y de, sobre todo por ese lado, enanos. Zaknafein parecía más interesado en aplastarlos a todos con su salvaje montura que saltaba y lanzaba llamas, como pequeñas bolas de fuego salpicadas en todas direcciones, desde sus pezuñas resonantes. Sin ningún tipo de miedo, la montura mágica y su jinete cargaron y dispersaron a los enemigos.

Drizzt vio a Athrogate a la izquierda, cerca del centro del patio, por detrás. Comenzó a gritar a su amigo, pensando en alertar a sus otros dos compañeros mientras, al mismo tiempo, alzaba su arco para ayudar a enano desde lejos.

Pero las palabras se le atragantaron en la garganta y el arco se le fue hacia abajo.

Porque Athrogate fue lanzado al aire, sacudiéndose y gritando, chorreando sangre, atrapado por un demonio chasme. Ascendía tan rápido que, si Drizzt hubiera conseguido de alguna manera abatir al malvado demonio desde esa distancia y este le soltaba, la caída seguramente hubiera acabado con el ya malherido Athrogate.

—¡Sigue adelante! ¡Sigue adelante! —oyó a Jarlaxle pedirle desde atrás, y al mirar vio al mercenario sacando el agujero de la pared y guardándoselo mientras galopaba con su yegua de pesadilla para alcanzarlos. Jarlaxle alzó el otro objeto, lo inclinó alejándolo de su cuerpo e hizo algo, quizá decir una palabra mágica o apretar un botón oculto, y la bandera de desenrolló. Pero no era una bandera, sino un escudo de tela circular, que mantenían abierto una serie de finos palos de metal. No estaba totalmente perpendicular a la vara que lo

sujetaba, pero seguía siendo muy redondo y bastante ancho, con una amplia raya blanca en el perímetro, una raya roja al lado y, luego, una segunda raya blanca que bordeaba un círculo rojo en el medio.

Jarlaxle se lo colocó por encima, sujetándolo con la mano derecha, pero inclinado hacia la izquierda, hacia la masa de enemigos que incluía un contingente de enanos que apuntaba con sus ballestas a los intrusos. Dispararon todos a la vez; veinte saetas se dirigieron hacia Jarlaxle a toda velocidad y una hacia Drizzt, y más adelante, hacia Zaknafein.

Drizzt sintió el pinchazo de una de ellas en el pecho, y creía que llegarían más; y también pensaba que Jarlaxle y su yegua de pesadilla podían estar siendo alcanzados por una docena.

Pero Jarlaxle pasó galopando, a penas herido. ¡Drizzt vio más de una docena de saetas clavadas en su escudo de tela! Mientras este miraba boquiabierto ese extraño fenómeno, otra saeta voló por delante, dirigida a Zaknafein, pero viró en el aire, como si estuviera siendo dirigida, y se clavó en la barrera de tela de Jarlaxle.

—¿Qué? —boqueó Drizzt, acelerando Andahar para ponerse junto a la yegua.

—Atractor de misiles —contestó Jarlaxle—. También útil para la lluvia.

Pero Drizzt no captó la absurdidad de esa afirmación, porque estaba mirando a su padre, por delante, que cargaba a toda velocidad hacia la puerta exterior cerrada y hacia un enorme glabrezu que le bloqueaba el paso.

Al acercarse, Zaknafein saltó del lomo de su jabalí salvaje y tocó el suelo, pero quedó directamente de pie, con las espadas en la mano. El jabalí pasó corriendo entre las largas piernas del glabrezu y fue directo contra la puerta, que se saltó de los goznes y se astilló. Esa distracción fue suficiente para Zaknafein, que saltó dentro del alcance del demonio de seis brazos, de sus brazos de pinza, dando estocadas y tajos con una brillante exactitud.

—¡Aparta! —gritó Drizzt, y Zaknafein se agachó bajo el barrido una garra y luego saltó hacia la izquierda, evitando una pinza que se cerraba.

El glabrezu comenzó a girarse para perseguirlo, pero se dio cuenta de su destino cuando el largo cuerno de Andahar le traspasó el pecho, y lo empujó hacia atrás, por la puerta.

Mientras el unicornio galopaba, Drizzt le tendió la mano a Zaknafein, que envainó una espada, cogió la mano y se subió detrás de su hijo con suma facilidad. Salieron con Andahar, que resoplaba y sacudía la cabeza para lanzar al demonio muerto a un lado.

Jarlaxle estuvo, de repente, a su lado, con el jabalí infernal por delante, gruñendo enloquecido y marcando el camino entre las piedras.

Una bola de fuego envolvió al trío y un rayo pasó entre ellos, sacudiéndolos. Pero lo resistieron y siguieron corriendo.

Y oyeron el zumbido a su espalda.

—¡Cambio! —dijo Drizzt, y pasó la pierna derecha por encima de Andahar, cabalgando de lado un par de pasos. Luego le cogió la mano izquierda a Zaknafein con su derecha, por encima de su cuerpo.

Drizzt agarró con fuerza Taulmaril, luego se dejó caer al suelo, con Zaknafein que lo ayudaba a girar. Drizzt tocó el suelo y volvió a saltar, pasando la pierna izquierda sobre las ancas de Andahar.

Sentado de espaldas a su padre, quien le agarraba el cinturón por detrás para que no cayera, Drizzt alzó el arco. Al otro lado del muro, hacia la costa, vio al chasme que agarraba a Athrogate. El mangual improvisado del enano pasó por encima del demonio mosca y pareció darle en las alas, porque el vuelo del demonio se hizo irregular y luego inexistente.

Drizzt hizo una mueca al ver a su amigo y al demonio cayendo del cielo, perdiéndose de vista entre las rocas de la orilla.

El explorador apartó esa imagen.

El tiempo del lamento llegaría más tarde.

Colocó otra flecha y la disparó, y luego otra y otra, muchas en una rápida sucesión; eran estelas de rayos de plata que volaban alto hacia la bandada de chasme que los perseguía.

La mayoría de sus tiros no daban en el blanco, ya que disparaban botando sobre el veloz unicornio, pero los que hacían diana derribaban al demonio. Inevitablemente, la bandada comenzó a disminuir; incluso con su velocidad aérea, los chasme ganaban poco terreno a las monturas mágicas.

Drizzt quiso gritar a sus compañeros que volvieran para intentar encontrar al caído Athrogate. Pero cuando el furor de la batalla fue desapareciéndole de los miembros y las venas, se dio cuenta de que estaba más malherido de lo que había pensado, con una saeta clavada en el pecho, varios cortes profundos en los costados, causados por las márilith, y un gran bulto inflamado en la pierna por el pinchazo de la cola venenosa.

Y peor aún, notó que Zaknafein lo iba sujetando cada vez con menos fuerza, hasta que se desplomó a su espalda y solo una rápida reacción por parte de Drizzt impidió que el maestro de armas cayera del unicornio. El sabio Andahar comenzó a reducir la velocidad.

Jarlaxle corrió a su lado.

—¡No pares! —le pidió, y, mientras trotaban, Drizzt se volvió sobre Andahar y Jarlaxle lo ayudó a tumbar a Zaknafein, seminconsciente, sobre la fuerte cruz del unicornio.

Drizzt se agarró a la espesa crin de Andahar y le taloneó los flancos.

Porque realmente no podían parar, ya que los chasme seguían ahí, aunque se retrasaran, y una gran jauría de canes infernales se había unido a la persecución.

Así que galoparon; tres drow en dos monturas mágicas, precedidos de un jabalí infernal sin jinete.

Llegaron a al Camino del Comercio y galoparon por él hacia el norte, y la persecución se mantuvo hasta bien entrada la noche. El trío no se detuvo hasta la mañana siguiente, cuando llegaron al bosque cercano a la ciudad halfling de Viñas Sangrantes.

Epílogo

Showithal Terdidy y Doregardo intercambiaron serias mirandas después de que Regis acabara de hablar.

—¿Y cómo se encuentran? —preguntó Doregardo, el líder de los Ponis Risueños, los halflings protectores del Camino del Comercio.

—Catti-brie dice que Drizzt tendría que haber muerto —contestó Regis—. No podía creer que hubiera conseguido derrotar el veneno demoníaco y que no se hubiera desangrado hasta morir. El aguijón de la cola le dio en pleno muslo, justo en el área de la sangre.

Los otros halfling asintieron muy serios.

—Aprendió algunos trucos en Damarra, al parecer —explicó Regis.

—Nuestros amigos Romperrótulas nos han explicado muchas historias sobre los monjes del Monasterio de la Rosa Amarilla —informó Showithal, refiriéndose a una legión halfling que había llegado desde Damarra para unirse a los Ponis Risueños como defensores de Viñas Sangrantes—. He oído hablar de cosas como la que describes.

—Zaknafein está peor —continuó Regis—. Ha recibido muchas heridas graves.

—Oh, si Drizzt vuelve a perder a su pa... —comenzó a decir Doregardo, pero Regis negó con la cabeza.

—Catti-brie ya lo tiene recuperándose.

—¿Y qué hay del elegante? —preguntó Showithal, con un suspiro de alivio.

—¿Jarlaxle? —repuso Regis con una carcajada—. Ni un rasguño. ¡Nunca un rasguño!

—Ese no es normal, ni siquiera como drow —dijo Doregardo—. Un enemigo peligroso.

—Pero un buen amigo —le aseguró Regis, y los dos soldados asintieron.

—¿Has ido a ver al rey Bruenor? —preguntó Doregardo.

—Tanto a él como a Jarlaxle les ha sentado muy mal la muerte de Athrogate y de Ámbar Gristle O'Maul. A Drizzt también. Había mucha historia entre todos ellos y no los olvidarán rápidamente. Ni tampoco

a los demonios y los enanos que los han matado.

—Eso, eso —dijo Doregardo, y todos alzaron su copa en un silencioso tributo.

—Bien, entonces…, ¿cuál es nuestro siguiente movimiento? —preguntó Showithal Terdidy.

—Id a Aguas Profundas y a todas las granjas de alrededor —contestó Regis—. A advertir a la gente y a los señores de Aguas Profundas.

—Entonces, ¿solo al sur?

—Luskan ya lo sabe —explicó Regis.

—¿Y qué hay de Port Llast y las granjas del norte? —inquirió Doregardo.

—Jarlaxle se encargará de avisar por las áreas del norte —respondió Regis—. Solo tenéis veinte jinetes, y avisar en Aguas Profundas es lo más importante, además de lo más delicado. Evitad pasar por la región de la ciudad de Neverwinter sea como sea. Lord Neverember no es de fiar, ni lo es nadie que trabaje para él. Yo llegaría a decir que él es el mayor problema aquí.

—¿Hemos de decirles eso a los señores de Aguas Profundas? —quiso saber Doregardo.

—¡No! —contestó Regis al instante—. Por eso es tan delicado y por lo que solo os lo encargamos a vosotros y a los vuestros. No podemos acusar todavía a un notable y poderoso señor de Aguas Profundas como Dagult Neverember solo con las pruebas que hemos encontrado hasta ahora. Y en todo caso, ¿cómo podemos saber hasta dónde llegan sus alianzas? Está aliado con la Casa Margaster, eso lo sabemos. Pero más allá de eso, es mejor suponer que tiene otros amigos poderosos en Aguas Profundas.

»No —continuó—, solo hablamos de los demonios que se han asentado en Thornhold y pedimos a las legiones de Aguas Profundas que nos ayuden a destruir esa amenaza.

—Nos has hablado de demonios en la ciudad de Neverwinter y en Bosque Neverwinter, también —le recordó Showithal—. ¿Tampoco quieres que mencionemos eso?

—A su debido tiempo —advirtió Regis—. Comenzamos por Thornhold, luego rodeamos la ciudad de Neverwinter. Cuando confiemos totalmente en los señores de Aguas Profundas, y nos hayamos enterado de toda la conspiración, les hablaremos de la Casa Margaster y, en su momento, de lord Neverember y su lavado de dinero.

Los dos jinetes se miraron de nuevo y asintieron.

—Como desees, Araña Parrafín —dijo Doregardo—. Mañana al

amanecer nos ponemos en marcha hacia Aguas Profundas.

Regis asintió en agradecimiento. Sabía que sus amigos tenían un camino largo y difícil por delante. Sabía que todas las gentes del norte lo tenían.

Brevindon Margaster se hallaba en la proa de la carraca, *Foca Blanca*, la nave capitana de la flotilla pirata, navegando hacia el norte a lo largo de la Costa de la Espada, bajo los cálidos vientos estivales. Cien naves lo seguían: balandras, carabelas, carracas e incluso un par de lanchas de remos, incluida una manejada por firbolgs de las islas Moonshae.

Más de dos mil hombres, mujeres, gigantes, goblinoides, incluso una tripulación de gnolls, aprovechaban esos vientos tras él, ansiosos de pillaje.

El noble sonrió. Esta gran armada había sido alquilada por un mínimo de la inmensa fortuna Margaster a un precio mucho menor que cualquier mercenario de los que hubiera oído hablar Brevindon por lo ansiosos que estaba de nuevos pillajes al norte, por encima de Aguas Profundas.

También estaban ansiosos por recuperar Luskan de los poderes secretos que se hallaban detrás de la ascensión de gran capitán Kurth.

—«Te lo dije» —afirmó una voz en la cabeza de Brevindon, la que emanaba del demonio que residía en la filacteria que él llevaba al cuello.

—Es cierto —admitió el hombre—. Y que sepas que la Casa Margaster y lord Neverember nunca lo olvidarán.

—«Tú sabes lo que quiero.»

—Sí, Asbeel.

—«¿Han fabricado mi… nuestra espada?»

Brevindon miró hacia atrás, a estribor, bastante más allá, a una pesada carraca y el humo que salía de su puente elevado.

—Están trabajando en ello —le dijo al demonio—. Larga, retorcida y dentada.

—«¿Y la gema que te di? ¿El adamantino también?»

—Sí, claro —aseguró a su visitante—. Todo se está haciendo de acuerdo con la guía que me ayudaste a escribir.

—«Demasiado grande para ti, mi portador. Pero cuando yo sea libre, ¡verás el poder de esa espada!» —prometió el cambión.

—Me temo que tenemos un problema mayor que lord Neverember —dijo Jarlaxle al rey Bruenor en los aposentos privados del enano, en

las profundas entrañas de Gauntlgrym. Junto al enano, sus dos reinas, Puño y Furia, mascullaron sobre venganza por la muerte de Ámbar Gristle O'Maul, quien había llegado a ser una gran amiga de ellas.

—Quizá, pero llevo ya tiempo queriendo la cabeza de ese —contestó Bruenor, que parecía no oír a Jarlaxle.

—Demonios —intentó el renegado.

—Ya luché con ellos antes.

—Sin duda, pero ¿en tales números? —preguntó el drow—. No he visto tantos demonios en un mismo lugar fuera de la Infraoscuridad o del propio Abismo. Y entre ellos hay demonios mayores que pueden abrir las puertas de los planos inferiores para hacer venir a más esbirros.

Bruenor inclinó la cabeza y miró al drow de reojo.

—Supongo que no me sorprende —masculló.

—¿Sorprende?

—Que hayas estado en el Abismo. Buscando un lugar de vacaciones, ¿no?

Eso hizo sonreír a Jarlaxle, pero no le duró.

—Debemos actuar con presteza o sus números se multiplicarán —advirtió el drow.

—Yo tengo mis propias puertas —replicó Bruenor.

—Y me temo que la vas a necesitar, buen enano —dijo Jarlaxle—. Todas ellas.

—Aguas Profundas no se quedará sentado —aseguró Bruenor—. Todo el norte está en peligro; la última vez que los vi, ¡a los demonios no les importa mucho qué o a quién están matando y comiéndose!

—No sabemos quién en la ciudad está con nosotros y quién con lord Neverember —admitió Jarlaxle, y ofreció un encogimiento de hombros a modo de disculpa.

Sin duda, Bruenor lo entendía. Sí, los señores de Aguas Profundas quizá no toleraran a los demonios en sus tierras y su gran ciudad, pero tampoco les gustaba mucho que los elfos drow controlaran Luskan. ¡Ni que alzaran la Torre de Huéspedes del Arcano de sus escombros, dirigida por un antiguo archimago de Menzoberranzan!

La conocida amistad de Bruenor con Jarlaxle no le había ayudado a conseguir muchos aliados en esa continua rivalidad con lord Dagult Neverember, que, a fin de cuentas, era un señor de Aguas Profundas. En los meses de la renovación de Gauntlgrym, Bruenor se había sorprendido bastante al descubrir lo aislado que su clan y él habían quedado de los poderes fácticos de la zona. Supuso que la relación mejoraría con las puertas de teletransporte mágicas funcionando y las mercancías de Mithril Hall, la Ciudadela Adbar y la Ciudadela Felbarr

fluyendo a través de Gauntlgrym, por no decir nada de las armas fabricadas por los herreros expertos de Bruenor en la forja alimentada por el primordial de fuego.

Pero eso aún quedaba en el futuro y los demonios estaban en el presente. Y el pasado…

Bueno, el pasado siempre rondaba, y las viejas costumbres, y los viejos prejuicios, eran difíciles de erradicar.

—Quiero matarlo tanto como tú —le confesó Jarlaxle—. Athrogate no era solo amigo tuyo.

—Sí —admitió Bruenor—. Ni Ámbar, lo sé. Para serte sincero, aún no sé cuánto puedo confiar en ti, elfo, en los pequeños asuntos, sobre todo cuando se trata de dinero o magia, ¿eh? Pero cuando comienza la pelea, me alegro de tenerte a mi lado.

Jarlaxle le hizo una reverencia, inclinando el sombrero.

—¿Y qué hay de la ayuda de la torre? —preguntó Bruenor—. A esos magos no les deben de gustar demasiado los demonios que no son suyos para poder jugar.

—Los magos que estén por aquí nos ayudarán, estoy seguro. Y lo necesitaremos, estoy igual de seguro.

Bruenor quería replicar a eso diciendo algo sobre que Jarlaxle nunca había visto realmente la furia desatada del clan Battlehammer. Pero se guardó esa idea para sí, porque temía que su voz no sonara lo suficientemente convincente. Athrogate ya no estaba. Ámbar Gristle O'Maul de los O'Maul de Adbar ya no estaba. Y sus amigos habían regresado cojeando a casa con graves heridas para comunicarle esas noticias.

Temía que el clan Battlehammer estuviera a punto de enzarzarse en la lucha por su propia supervivencia, probablemente incluso peor que la catástrofe de la guerra de la Marca Argéntea.

Y muy pronto descubriría que estaba subestimando a sus enemigos.

—Va a ir a peor —dijo Ash'ala Melarn a Kimmuriel Oblodra, sus últimas palabras mientras el psiónico se volvía insustancial y atravesaba la pared del corredor de la Infraoscuridad donde se habían reunido en secreto.

Gran parte de Ash'ala quería ir con él. Su futuro en Menzoberranzan no pintaba bien. Había sido la embajadora de su casa tanto ante la banda mercenaria de Jarlaxle, Bregan D'aerthe, como la Casa Xorlarrin, pero la Casa Xorlarrin ya no existía, o si pronto volvería a existir, sería en el lugar de la desaparecida Casa Do'Urden, bajo la influencia de la Casa Baenre y aliada con ella. ¡Pero la Casa Melarn, que había atacado abiertamente a la Casa Do'Urden, ya no

tenía el favor de los Xorlarrin, y menos aún el de los Baenre!

Y estos eran, además, los grandes protectores de Bregan D'aerthe.

¿Dónde dejaba todo eso a Ash'ala? Era la tercera hija de la primera sacerdotisa, Kyrnill. Antes, sus perspectivas hubieran sido brillantes, porque Kyrnill era entonces la Matrona Kyrnill Kenafin. Pero esas perspectivas ya no eran buenas. Zhindia Horlbar era ahora su matrona; su control nunca había sido mayor y el lugar de Kyrnill nunca había sido menos importante. O menos estable. Si Kyrnill caía, sus hijas se encontrarían a merced de Zhindia.

Y esta, Ash'ala lo sabía bien, nunca había contado con esa particular cualidad.

A punto estuvo de llamar de nuevo al psiónico para rogarle que la llevara con él y unirse a Jarlaxle. Pero no lo hizo, sobre todo porque sabía que Kimmuriel no lo aceptaría. Ella era más valiosa para Bregan D'aerthe donde estaba, sentada junto a las poderosas de la Casa Melarn, de lo que lo sería como un miembro más de la banda mercenaria.

Así que suspiró y regresó a la ciudad y a la Casa Melarn. Apenas se hallaba ante la puerta de entrada cuando un centinela le informó de que la matrona la estaba buscando por un asunto urgente. Corrió por la casa, un poco preocupada, y encontró a la Matrona Zhindia en sus aposentos, sentada en una cómoda silla junto a la primera sacerdotisa Kyrnill.

—Me han dicho que querías verme —dijo, haciendo una respetuosa reverencia—. Tengo un poco más de información sobre los planes de la Matrona Zeerith Xorla…

—Ah, ¿sí? —la interrumpió la Matrona Zhindia, que parecía muy divertida, lo que, naturalmente, le puso los pelos de punta a Ash'ala. Sus temores se convirtieron en una horrible realidad un momento después, cuando un cuarteto de guardias, incluido el mago de la casa, entró por la puerta lateral con un disco flotante, ¡sobre el que yacía Kimmuriel Oblodra, sujeto con bandas de energía por las muñecas, los tobillos, la cintura y el cuello!

Una sujeción más, una viviente, mucho más horrible y desagradable, mantenía al psiónico controlado, porque detrás del disco había un ilícido, con dos de sus tentáculos de pulpo metidos en la nariz de Kimmuriel.

—Mi matrona… —comenzó Ash'ala.

—Ni te molestes en hablar —le interrumpió la Matrona Zhindia—. Lo sabemos todo, y, si hay algo más que saber, mi amigo azotamentes simplemente te lo sacará —hizo un gesto hacia la puerta abierta y entraron en la sala las demás sacerdotisas de la Casa Melarn,

compañeras de Ash'ala. La rodearon y la condujeron a otra habitación, y la joven notó que le flaqueaban las rodillas cuando llegaron a ese lugar.

Era una pequeña estancia donde solo había un objeto: una gran bañera de metal, llena de agua. Un apoyabrazos se extendía a cada lado de la bañera, completo con correas y acabado en un aplastapulgares.

—No, no, no —rogó Ash'ala, y las piernas le fallaron. Sus hermanas la agarraron antes de que se diera contra el suelo y la desnudaron sujetándola.

Luego la arrastraron hasta meterla en la bañera y le ataron los brazos, uno a cada lado.

La Matrona Zhindia y la madre de Ash'ala entraron en ese momento y Zhindia miró a Kyrnill, haciendo un gesto.

—Tú debes cerrar los aplastapulgares, primera sacerdotisa, para demostrar que tu devoción a Lloth está por encima de tu familia.

Ash'ala pudo ver el dolor en el rostro de su madre mientras le metía los dedos y apretaba las tuercas, pero ese dolor se juntaba con cierta indignación porque la estúpida de Ash'ala la hubiera colocado en esa posición.

Y así, cuando Kyrnill apretó los tornillos, no mostró ninguna piedad y le chafó los dedos a Ash'ala en la presa brutal.

Mientras eso ocurría, otras comenzaron a pintarle la cara y el cuello con leche de rothé y miel, una mezcla dulce y pegajosa.

Luego, se apartaron todas y dejaron a Ash'ala sollozando mientras la Matrona Zhindia se inclinaba sobre ella para mirarle a la cara.

—No temas, niña, porque te alimentaremos bien —dijo—. Y yo misma te traeré las moscas.

Ash'ala comenzó a rogar y a gemir, a tirar y a forzar las correas que le sujetaban los brazos.

Pero Zhindia simplemente se rio y apretó uno de los aplastapulgares para sacarle un grito de absoluta agonía.

—Traed al ilícido para que pueda extraer todo lo que necesitamos de la mente de esta —ordenó la Matrona Zhindia a una de las otras, y enseguida se volvió de nuevo hacia Ash'ala y le dio otra dolorosa vuelta a los aplastapulgares—. El dolor te dice que estás viva, niña —susurró a la gimiente Ash'ala al oído—. Eso es bueno. Verás, quiero que disfrutes de las muchas comidas que te daremos. Quiero que estés viva cuando las moscas se alimenten de la leche y la miel. Quiero que estés viva cuando yazcas en esta bañera en medio de tus propios excrementos. Quiero que estés viva cuando las larvas nazcan en la mierda que te rodee, que puedas sentir cada mordedura y cada

movimiento durante los días que tarden en devorarte.

No podía abrir los ojos, pero oía un sonido, distante, y no tardó en comprender que era una voz. Conocía el idioma, pero no bien.

—¡Me otorgas conjuros de sanación! ¿Por qué? —la hablante dijo en una voz melodiosa y hermosa—. ¡Son tus enemigos! ¿Es tu mayor cualidad la impredecibilidad?

No entendió las siguientes palabras. Eran en el mismo idioma, pensó, dadas las inflexiones y el sonido de las consonantes, pero, de algún modo, parecían más antiguas.

Entonces, sintió el calor cuando una ola curativa lo cubrió, dirigida a su antebrazo, y solo entonces, el tipo destrozado se dio cuenta del intenso dolor que sentía en esa zona.

—¡Te he traicionado! —dijo la voz, que acabó en una risa como impotente.

Él consiguió abrir un poco un ojo, casi sin poder enfocar la mirada, y vio a una hermosa mujer drow sobre él. Intentó llamarla por su nombre, o por el de quien él creía que ella era, pero no encontró aliento para hacer que la palabra fuera audible.

—Robé a Zaknafein de la eternidad para entregárselo al herético que te negó y sin embargo, ¡me concedes conjuros! —dijo ella, meneado la cabeza con su espeso pelo blanco que iba de aquí para allí —. ¡Y me concedes conjuros curativos para estos, tus enemigos!

—¿De qué hablas? —consiguió preguntar Athrogate.

Ella bajó hacia él unos ojos de color púrpura.

—Descansa tranquilo. Deberías estar muerto. Tenías un pie en la tumba.

No podría haberse resistido a esa sugerencia aunque hubiera querido, porque a pesar de la curación que ella le había aplicado, concedida por cual fuera la deidad a la que había invocado, no podía negar un gran cansancio, uno, sin duda, bien cercano a la muerte.

Agradecimientos

Sería negligente si no mencionara a tres grupos de gente que han trabajado mucho y duro para convertir en realidad mi regreso a Drizzt y a los Reinos.

Primero, gracias a Paul Lucas, mi agente, y al resto de la gente de Janklow & Nesbit. Cuando fui a Paul con la idea de contactar con Wizards of the Coast, él preparó el borrador del acuerdo y lo llevó a cabo. Durante esos meses, cuando cada nueva *i* necesitaba su punto, Paul siguió ahí, siempre positivo, y manteniéndome en calma.

Segundo, durante casi veinte años, trabajé con Wizards of the Coast (y antes diez más con TSR). Estas personas no eran solo mis compañeros de trabajo y mis editores, sino que se convirtieron en amigos. Así, a Liz Schuh y a la banda en Wizards of the Coast, y al equipo de Hasbro, quiero expresarles mi más sincera gratitud. Trabajaron fuera de los límites habituales, fueron a lugares en los que nunca habían estado y, sobre todo, confiaron en mí. El respeto es mutuo, chicos, os lo aseguro.

Y a David Pomerico y la gente de HarperCollins. De nuevo, a los que han puesto los puntos sobre las íes mientras pasaban los días, las semanas y los meses, y han aceptado todos los retos de un proyecto así con paciencia y ganas de hacerlo.

Porque esa ha sido la cuestión durante este viaje de casi un año: todos queríamos encontrar la manera de conseguir hacerlo realidad.

Así que lo hicimos.

R. A. SALVATORE. (Leominster, Massachusetts, 20 de enero de 1959) es un escritor estadounidense de fantasía y ciencia ficción conocido por sus novelas de Reinos Olvidados, Star Wars y Guerras demoníacas. Es el creador del personaje de Drizzt Do'Urden, el más popular de todas las series de Reinos Olvidados.

Comenzó a publicar varias series de libros en el universo de Reinos Olvidados, mientras que su renombre aflojó últimamente debido a sus sagas de las guerras del demonio y a sus libros de las guerras de dos estrellas. Uno de sus personajes más populares es Drizzt Do'Urden, un drow, o elfo oscuro.

Atwater es muy conocida por su trilogía *Regency Faery Tales. Media alma*, publicada en 2020 fue la primera novela de trilogía granjeándose gran éxito internacional. Sus secuelas comparten el universo encantador que creó la autora, pero abordan personajes y problemáticas diferentes.

Vive en Montreal, Quebec, con su marido y dos gatos.